Tot.298

小沛、纯银两大资深游戏媒体人亮相“玩·家·春·秋”栏目！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



前线狙击

光环4

口袋妖怪 黑·白2

职业进化足球2013

马克斯·佩恩3

冰与火之歌 权力的游戏

幽灵行动 未来战士

战神 超凡

奎爷再临 系列新作公布！

读游戏

王国之心系列

细节解读

特别企划

喂喂，你叫什么？

浅谈动漫游戏姓名学

感恩回馈

UCG 300期10万元大抽奖即将展开！

TGS梦想之旅再次启航！

攻略透解

巫师2 王国刺客 加强版

虐杀原型2

火焰之纹章 觉醒

研究中心

第2次超级机器人大战Z 再世篇

忍者龙剑传3

特别关注

揭秘龙之信条

UCG对话Capcom知名制作人

2012.5B

定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

10>

9 771008 060006

Gamehalo 摩托英豪受难记 特技摩托 进化 爆笑试玩

探索浣熊市真相 回声六号序章｜骷髅女孩 美式魅力解析｜狙击精英V2 狙击演示

新作影像 战神 超凡｜马克斯·佩恩3｜铁拳TT2｜职业进化足球2013｜鬼泣DMC

本期赠品

Gamehalo DVD+龙之信条 霸气海报



More, GO: 73139.blog.163.com

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

游戏情报站 3
前线狙击 10
CAPCOM@UCG 23
排行榜 28
黄金眼 30
新作短波 32

游戏情报站要闻

3DS《新超级马里奥兄弟 2》今夏王者降临 3
《战神 超凡》震撼公布，讲述系列起源 4
《COD 黑暗行动 2》锁定近未来，11 月 13 日登场! 5
Wii U《雷曼传奇》应用 NFC 奇特玩法 6

前线狙击

光环 4 10
冰与火之歌 权力的游戏 14
职业进化足球 2013 17
马克斯・佩恩 3 18
幽灵行动 未来战士 20
口袋妖怪 黑・白 2 22

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

P23 CAPCOM@UCG





总第 298 期

5B

COVER STAFF

封面用图 :《战神 超凡》
封面设计 : 一刀

©2012 Sony Computer Entertainment America LLC.

实用技术 GUIDE & FAQ

攻略透解 P40



P50



P60



3DS应援团 35
VITA命 38
攻略透解 40
研究中心 69
游戏进行时 78
软硬兼施SP 80

攻略透解

火焰之纹章 觉醒 40
巫师 2 王国刺客 加强版 50
虐杀原型 2 60

研究中心

第 2 次超级机器人大战 Z 再世篇 69
忍者龙剑传 3 74

读编交流



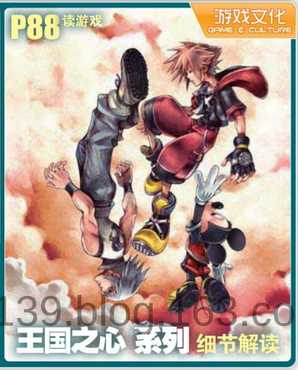
读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

P82 特别企划



游戏文化 GAME & CULTURE

P88 读游戏



特别企划 82
读游戏 88
邪魔院 95
玩家春秋 96
多边共享 98
中国力量 100
猎人训练营 103
指尖方圆 104
玩运动 106
自由谈 108

MoreGO: 78139.blog.163.com

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者 :

收藏日期 :

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

公主代码	30
火焰之纹章 觉醒	31 40
跨界计划	光盘
逃走中 从世界上最强大的猎人手中逃走	33
侦探神宫寺三郎 复仇的轮舞	33
真・三国无双 VS	31

NDS

口袋妖怪 黑・白 2	22

PS3

DUST 514	光盘
阿修罗之怒	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城 年度版	光盘
冰与火之歌 权力的游戏	14 光盘
鬼泣 DMC	光盘
经典米奇 2 双人之力	光盘
狙击精英 V2	光盘
骷髅女孩	光盘
链锯甜心	光盘
马克斯・佩恩 3	18 光盘
魔法奇境大冒险	光盘
虐杀原型 2	30 60
忍者龙剑传 3	74
上古卷轴V 天际	光盘
生化危机 浣熊市行动	79 光盘
世界变味	78
特别行动 战线	34
铁拳 TT2	光盘
星际迷航	34
幽灵行动 未来战士	20 光盘
冤罪杀机	光盘
战舰	光盘
战神 超凡	光盘
职业进化足球 2013	17 光盘

PSP

产子救世录	31
第 2 次超级机器人大战 Z 再世篇	69
秋叶原之旅 加强版	32

PSV

FIFA PSV	光盘
抵抗 燃烧天空	光盘
王与魔王与七位公主 新・国王物语	光盘
致命格斗 PSV	光盘

Wii

经典米奇 2 双人之力	光盘

X360

阿修罗之怒	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城 年度版	光盘
冰与火之歌 权力的游戏	14 光盘
光环 4	10 光盘
鬼泣 DMC	光盘
经典米奇 2 双人之力	光盘
狙击精英 V2	光盘
骷髅女孩	光盘
链锯甜心	光盘
龙珠 Z Kinect	光盘
马克斯・佩恩 3	18 光盘
虐杀原型 2	30 60
忍者龙剑传 3	74
上古卷轴V 天际	光盘
生化危机 浣熊市行动	79 光盘
世界变味	78
特别行动 战线	34
特技摩托 进化	31 光盘
铁拳 TT2	光盘
巫师 2 王国刺客 加强版	30 50
星际迷航	34
血之熔炉	31
幽灵行动 未来战士	20 光盘
冤罪杀机	光盘
战舰	光盘
职业进化足球 2013	17 光盘

Gamehalo

本期光盘精选内容

游戏试玩





游戏试玩



游戏试玩

探索浣熊市真相
回声六号序章
摩托英豪受难记
特技摩托 进化 试玩挑战
骷髅女孩
美式魅力解析
狙击精英V2
demo 狂气狙击演示

Vita命影像版
王与魔王与七位公主 新・国王物语
FIFA PSV

特别收录
超萌诺顿日版广告
摇滚演绎游戏经典曲目
龙脉者与提琴手
上古卷轴V 主题曲真人口技演绎

新作影像集锦
战舰
冤罪杀机
龙珠Z Kinect
DUST 514
冰与火之歌 权力的游戏
幽灵行动 未来战士
战神 超凡
链锯甜心
马克斯・佩恩3
致命格斗PSV
抵抗 燃烧天空
魔法奇境大冒险
铁拳TT2
跨界计划2
职业进化足球2013
鬼泣DMC
经典米奇2 双人之力
阿修罗之怒（新DLC）
蝙蝠侠 阿克汉姆城 年度版

电影前线
特种部队2 复仇/环形使者
大都市/独裁者

ENDING SONG
光环4主题音乐

本期光盘特别附赠

UCG297游风艺苑作品+江城子Remix游戏音乐精选集

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/LWM7Z1IR0B4/
密码:D7SBX66X48







特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

ENDING SONG



特别收录



电影前线



信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①巫师2 王国刺客 加强版	NBGI ②		角色扮演 ③
④X360	The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced ⑤ Edition		⑥ 繁体中文版
	2012年4月17日 ⑦	1人 ⑧	1490新台币 ⑨
	无对应周边 ⑩		⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司马
编辑部主任：王义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王梓
责编助理：马骏 宋恺

编　　委：冯健 颜君 王锐思 江浩 龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙腾广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年5月16日
定　　价：人民币12.00元

More, GO: 73139.blog.163.com

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

DIGEST 本期大事记

04.19 SCEA 公开 PS3《战神 超凡》首个预告片，本作将会是系列前传，预定 2013 年春季发售。

04.20 美国游戏零售商 GameStop 将 160GB 版 PS3 售价大幅下调 50 美元。

04.20 微软宣布其娱乐设备部财年亏损 2.6 亿美元，X360 销量同比大幅降低 48%。

04.24 美国国际贸易委员会裁定 X360 侵犯摩托罗拉四项专利权，X360 因而面临在美被禁售的危险。

04.27 任天堂宣布上财年软硬件销量大跌 36%，亏损 432 亿日元，这是其数十年来首次出现财年赤字。

04.27 Square Enix 宣布 Wii 版《勇者斗恶龙 X Online》将于 8 月 2 日在日本发售。

04.27 彭博财经等主流媒体报道，韩国网游公司 Nexon 可能收购 EA，受此消息影响 EA 股价大涨。

3DS《新超级马里奥兄弟2》今夏王者降临

4 月 21 日，任天堂再次举办了 Nintendo Direct 网络发布会，这次发布会有不少猛料，其中最值得关注的当属《新超级马里奥兄弟 2》和《跑起来吧！动物之森》。

2006 年发售的《新超级马里奥兄弟》是 NDS 辉煌成就的最大功臣之一，累计销量超过 2000 万套。这次在 3DS 上推出的正统续作确定将于 2012 年 8 月发售。本作继承了 2D 横卷轴动作游戏的玩法，并活用裸眼 3D 屏幕，呈现出强烈的 3D 立体感，并将利用 3D 特性带来更多新鲜玩法。

3DS 的《跑起来吧！动物之森》确定将于 2012 年秋季发售，本作不仅利用了裸眼 3D 特性，而且将会实现游戏世界与真实世界的互动，并且活用无线通信功能。

作为《星之卡比》的缔造者，任天堂社长岩田聪宣布今年是卡比诞生 20 周年，任天堂将会有一系列的庆祝活动，包括推出一款收录所有人气卡比游戏的 Wii 版纪念合集。

NDS 的《口袋妖怪 黑・白 2》即将发售，届时 3DS 玩家不仅可以在 3DS 上游玩该作，而且可以通过任天堂提供的相关应用获得更好的游戏体验。首先是 6 月 23 日发布的“口袋妖怪 AR 搜寻者”，这是一个 AR 射击游戏，在其中收集到的口袋妖怪可以转移到《口袋妖怪 黑・白 2》。这款应用的价格仅为 300 日元。另外在 7 月份还将发布一个口袋妖怪管理程序，定价 1500 日元。



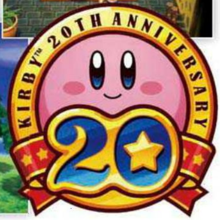












任天堂亏损432亿，低于预期



任天堂日前宣布，在截至 2012 年 3 月 31 日的上个财年，其营业收入为 6480 亿日元，亏损 432 亿日元。这是任天堂几十年来的首次财年净亏损，不过已经低于此前预计的 450 亿日元净亏损。

任天堂表示，上财年亏损的主要原因是 3DS 的降价。目前 3DS 仍然是亏本卖，但是从今年 9 月份开始预计将实现盈利。另外，上个财年任天堂的软硬件销量呈继续下跌之势，降低幅度为 36%。

任天堂预计本财年业绩将大幅增长，销售额将达到 8200 亿日元，营业利润达到 350 亿日元。任天堂相信，本财年 Wii U 的发售以及几个重要大作的上市将会是实现盈利的主要原因。任天堂的网络计划 Nintendo Network 也将全面启动，今后将提供完整的游戏下载，预计会为任天堂创造新收入来源。为了不伤害实体零售商的利益，任天堂将采取与零售商合作的方式发展其游戏下载业务，玩家需要从游戏店或者游戏店的网络商城购买下载码，然后才能在 Nintendo eShop 下载游戏。

在财报公布之后的记者问答阶段，任天堂社长岩田聪表示不会在今年 E3 展上公布 Wii U 的售价。另外任天堂还公布了本财年的软硬件销量目标：3DS 硬件为 1850 万台（去年 1353 万），软件为 7300 万套（去年 3600 万）；Wii 硬件为 1050 万台（去年 984 万），软件 7000 万（去年 1.02 亿）；NDS 硬件 250 万台（去年 510 万），软件 3700 万（去年 6082 万）。

EA将裁员千人？

据前 EA 员工、《火爆狂飙》产品经理 Derek Andersen 透露，在前几年的连番大裁员之后，仍然持续亏损的 EA 将继续裁员 500 ~ 1000 人。Andersen 表示，EA 裁员的原因来自多种因素，其中一个原因是 MMORPG 大作《星球大战 旧共和国》并未达到内部的销量预期，而且用户正持续流失。另外他还透露《战地 3》发售后的广告营销共花费了 3000 万美元。

不过对此传闻，EA 方面已出面否认，官方声明中称，到今年年底，EA 的员工数量不仅不会减少，而且还会增加。但是随后不久 EA 蒙特利尔工作室就确认了将“小幅裁员”的消息。

More, GO: 73139.blog.163.com

INFO 新闻短波

《寂静岭 启示录 3D》公布

据报道《寂静岭》电影版新作将于今年 10 月 26 日在美国上映，名为《寂静岭 启示录 3D》(Silent Hill: Revelation 3D)。该片将由 Adelaide Clemens (《金刚狼》) 饰演 Heather、Sean Bean (《指环王》) 饰演 Harry Mason。

X360 销量大跌近半

微软近日公布了截止 3 月 31 日的财报，在该季度，微软娱乐设备部出现 2.6 亿美元的运营亏损，其总销售额为 16.2 亿美元，同比降低 16%。该季度 X360 销量为 140 万台，同比大幅降低 48%。微软表示，销量降低的主要原因是当今家用机市场的整体疲软。

《生化危机 诅咒》公布

Capcom 宣布全 CG 电影版《生化危机 诅咒》(Resident Evil Damnation) 将于 10 月 27 日上映，2D 和 3D 版同步公映。里昂将继续担任主角，他将深入某个爆发内战的东欧国家。



Codemasters 专注赛车

由于去年的《尸横遍野》等游戏惨败，英国著名游戏发行商 Codemasters 日前宣布，今后他们将专注于赛车游戏类型，打造 "Codemasters Racing" 发行品牌，从此不再开发动作、射击等其他游戏类型。Codemasters 还将为其所有赛车游戏玩家打造社交网络 RaceNet。

X360 面临禁售之忧

据彭博财经报道，美国国际贸易委员会 (ITC) 已经裁定 X360 侵犯了摩托罗拉的四项专利权，ITC 将有权阻止微软在美国销售 X360。此前摩托罗拉之所以起诉 X360 侵犯专利权，是为了反击微软对其 Android 手机专利侵权的控诉，微软曾向其索要每年 40 亿美元的授权金。为避免 X360 被禁售，微软可能将被迫与摩托罗拉达成庭外和解。

《美妙世界》续作

野村哲也近日在媒体访问时暗示，NDS 经典之作《美妙世界》可能即将公开续作。

PS3 即将大降价?

美国最大游戏连锁店 GameStop 最近将 PS3 的售价从 249 美元下调到 199 美元，目前尚不清楚这是 GameStop 的限期促销还是预示着 PS3 即将正式降价。

《战神》组开发 FPS？

SCE Santa Monica 工作室目前正在开发一款未公布的原创新作，在其发布的招聘启示中要求应聘者有 FPS 或动作射击游戏的开发经验。

《战神 超凡》震撼公布，讲述系列起源

4 月 19 日，SCEA 正式公布了万众期待的"《战神》系列"新作《战神 超凡》(God of War: Ascension)，本作将设定为系列前传，预定 2013 年春季发售，对应平台为 PS3。



《战神 超凡》的主角仍然是奎托斯，在目前公开的简短预告片中，可以看到奎托斯被铁链绑住，画外音介绍说，本作发生在奎托斯成为斯巴达之魂之前。然后奎托斯挣断了铁链。

本作副标题中的"Ascension"指的是人肉身不死而升天，而根据索尼的初步介绍，本作将"回归一切的开始"。由于在之后的作品中，希腊诸神被奎托斯诛杀殆尽，其他未露面的希神可能会成为本作中奎托斯的杀戮目标。担任本作制作人的是 Todd Pappy。

《勇者斗恶龙 X》Wii版发售日确定

Square Enix 日前宣布，Wii 版《勇者斗恶龙 X Online》确定将于 8 月 2 日在日本发售。本作标准版定价为 6980 日元，包含 USB 记忆卡的套装定价为 8980 日元。如果玩家单买标准版，需要自备至少 16GB 存储空间的 USB 记忆卡。Wii U 版发售详情尚未公布。



由于《勇者斗恶龙 X Online》是网络游戏，玩家将游戏买回来之后，还要每月交纳月费。零售版游戏本身已经包含 20 天的免费在线游戏时间，要继续游玩就要续费，定价为 30 日 1000 日元、60 日 1950 日元、90 日 2900 日元三种。付费方式可以是信用卡，也可以用 Wii 点卡。玩家的每个账号可以创建 3 名角色。另外，SE 还将举办"儿童时间"特别活动，儿童可在限定时间内免费游玩《勇者斗恶龙 X》。

另据 SE 的数据，目前《勇者斗恶龙 X》的公测参与人数有 1.7 万人，SE 希望到邻近测试结束时能达到 3 ~ 5 万人。

《PS全明星大乱斗》年内开战

流传多时的消息终于得到确认，SCE 日前宣布《PS 全明星大乱斗》(PlayStation All-Stars Battle Royale) 将于年内登陆 PS3。本作由 SuperBot Entertainment 开发，是一款可四人玩的乱斗类游戏，类似于《任天堂全明星大乱斗》。目前已经确认收录的角色包括奎托斯、啪啦啪啦啪、狡狐、小丑 Sweet Tooth、胖公主等。

在本作中，SCE 众多第一方游戏的经典关卡将成为玩家的战斗舞台，包括《战神》里的冥府、《瑞奇与叮当》的大都会、《杰克与达斯特》的 Sandover 村庄等。本作有多种单人和多人模式，可网络对战。SuperBot 方面表示，本作是一款易上手而又充满深度的游戏。





ore, GO: 73139.blog.163.com

三上真司公布恐怖生存游戏新作

《生化危机》缔造者三上真司创办探戈工作室后，将公司卖给了Bethesda Softworks，他本人则是忙于新作的开发。近日，探戈工作室的首款游戏终于公布，游戏的代号为“Zwei”，由三上真司本人亲自担任导演。



《Zwei》是一款恐怖生存类游戏，三上真司表示，选择此类型是为了满足玩家的期待，毕竟在多数玩家看来，这才是三上最擅长的游戏类型。本作的初步策划是从2010年底开始的，不过目前仍然处于初期开发阶段，游戏的基本设定刚完成了一半，对应平台也还没确定，只能肯定是高清主机。目前探戈工作室正在为本作招兵买马。

三上真司对本作的游戏画面充满信心，他说：“我们这次对画面极有信心，当然我们无法将设定图的画面原原本本地做出来，但是会有非常接近的氛围。”游戏代号“Zwei”在德语中是“2”的意思，但这与实际游戏内容无关，三上真司只是喜欢这个词的读音。

《COD黑暗行动2》锁定近未来，11月13日登场！



《COD》新作尚未公布，已经从各种渠道泄露出相关情报。首先是从好莱坞视觉特效制作公司Reel EFX放出多张游戏画面，据称是来自《COD 黑暗行动2》。在这些画面中可以看到极具未来感的四旋翼无人驾驶飞行器，这与传闻中本作将发生在近未来的说法相符。

另外，Activision在《COD》官方网站放出了一些看似凌乱的文字信息，有网友对其破解之后发现本作的舞台可能设定在阿富汗、日本、韩国和中国。

美国著名零售商Target也提前泄露了《COD 黑暗行动2》的消息。根据该店的预订资料，可以看到本作的封面以及2011年11月13日发售的日期信息。



《007传奇》集50年系列精华



为庆祝《007》电影诞生50周年，Activision宣布将推出游戏版《007传奇》（007 Legends），本作将精选系列电影中的精彩任务，并通过全新原创剧情将6部《007》电影串联起来，其中也包括将于今年11月上映的《天幕坠落》（Skyfall）。除了剧情任务外，本作也有多人模式，在线多人模式将会有新地图，并收录50年《007》电影的各种角色和武器。本作对应平台为PS3/X360，X360版将支持Kinect体感操作方式。

《猫猫方块》超萌方块

Capcom日前宣布将会在PSP上推出以《怪物猎人》吉祥物艾路猫为主题的游戏《猫猫方块》（アイルーでパズルー），游戏发售日为7月19日，定价仅为2990日元。本作是一款落下式方块游戏，讲述和平的艾路村在长老的主导下举办方块祭典，于是村里的猫猫们聚集在广场里展开了激烈的方块大赛。本作支持ad hoc联机对战模式。



新闻短波 INFO

Wii U《皮克敏》将公布

最近在接受某西班牙媒体采访时，宫本茂透露将会在今年E3展上公开Wii U的《皮克敏》和《马里奥兄弟》新作。



3DS《恶魔召唤师》重制版

Atlus宣布将在3DS上推出PS/SS经典名作《恶魔召唤师 灵魂黑客》的重制版，本作将会有全程语音，增加了Satelite制作的开场动画。本作将于8月30日发售。

《龙之皇冠》延期

Atlus宣布其已经获得Vanilaware的PS3/PSV动作RPG新作《龙之皇冠》的发行权，本作将会延期到2013年发售。

战场的女武神 决斗？

世嘉在日本注册了一个新商标“Valkyria Duel”（女武神决斗），这可能将会是《战场的女武神》新作。

韩国NEXON将吞并EA?

4月27日，据彭博财经援引某韩国媒体的消息，韩国网游巨头Nexon有意收购美国第二大游戏发行商EA。此消息传开后，EA股价很快从15.01美元上涨到15.8美元。NEXON去年末在东京证券交易所上市，目前总市值约6600亿日元，而EA目前的市值仅50亿美元左右。单从市值而言，NEXON确实存在吞并EA的可能。但业内人士认为，EA的实际规模远大于NEXON，NEXON上演“蛇吞象”的可能性不大，近期传闻可能只是一种市场炒作行为。

More, GO: 73139.blog.163.com

业界声音

这年头只要不是FPS游戏就都很麻烦，如果你不是《COD》、不是《光环》，要成功太难了。



托尼·霍克对于滑板类游戏的没落感到很无奈，他认为不止是滑板，如今除了FPS之外，其他大多数游戏都很难成功。

Wii U《雷曼传奇》应用NFC奇特玩法

育碧近日正式公布了《雷曼 起源》的续作《雷曼传奇》(Rayman Legends)。本作是《雷曼》之父Michel Ancel与育碧蒙彼利埃工作室开发，将继续保持前作的2D横卷轴平台动作游戏玩法，将会加入新角色、网络模式。值得注意的是，目前育碧公开的是本作的Wii U版，很可能会成为Wii U的首发游戏之一。至于是否会和前作一样推出PS3/X360/Wii/PSV版，目前尚未确定。

在Wii U版《雷曼传奇》中，除了对应Wii U手柄的特殊玩法外，还支持Wii U的NFC(近场通信)功能，目前公布的视频中，可以看到玩家将心型玩具放在Wii U平板控制器上，这样就能给自己的角色补血。而将疯兔的模型放在平板控制器上，游戏中就会出现疯兔。





索尼打造PSV震撼大作《灵魂献祭》



SCEJ最近公布了一款全新PSV游戏《灵魂献祭》(Soul Sacrifice)，同时在《FAMI通》上刊登了6页的大幅广告，看来本作将会是SCEJ打造的一个重要大制作。在目前公布的广告中，可以看到4名角色与巨大的三头怪物战斗。游戏将围绕魔法使、进化的战斗系统以及“高规格的真实幻想”。广告中声称这是一款将震撼玩家心灵的动作游戏。从初步预告中的“协力”、“怪物”等元素来看，《灵魂献祭》也许是SCE自己打造的“怪物猎人”式作品。

SCEJ预定于5月10日在东京国际论坛举办发布会，届时将会公布这款《灵魂献祭》的详情。SCEJ的这场发布会规格应该高于此前的游戏天国，届时也会向PSN用户现场直播。

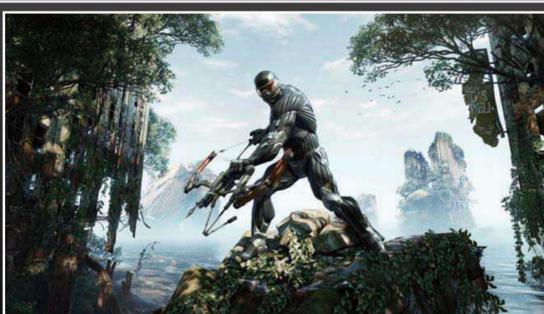
有图有真相 SCENE



■《潜龙谍影崛起》杀入PSV?

这张幻灯片据说来自AT&T(PSV的美国3G网络独家合作运营商)的“开发者峰会”，其中大部分都是已公布的PSV游戏，但是在中间赫然出现了《潜龙谍影崛起》。不过也有索尼方面的人士表示这个所谓内部会议纯属捏造。





■Project Cars

《极品飞车 变速》的开发商Slightly Mad工作室正在开发一款Wii U的赛车游戏，代号为“Project Cars”。至于游戏的玩法，通过官网上更新的这张示意图可一目了然。把手柄变成方向盘，看来这会成为未来Wii U赛车游戏的一种普遍玩法。

■孤岛危机3

《孤岛危机3》正式公布！确认舞台为纽约，不过Crytek保证本作的纽约面貌与前作完全不同，绝不回收利用前作的场景。看起来本作的纽约几乎与原始丛林无异，就连主要武器也相应地“退化”为弩箭。



从游戏史上来看，十年是个说长不长、说短不短的时间。十年间会经历数次主机的更新换代，也会有数以千计的游戏问世。它们中的绝大多数只会在玩家的游戏机中停留极为短暂的时间，随后就会被安置在房间的某个角落中积灰，或是以更为低廉的价格转让给他人。只有极少数的游戏会在历史上留下浓墨重彩的一笔，《王国之心》就是其中的成功案例。

“《KH》系列”在SE中已经达到了与“《FF》系列”和“《DQ》系列”并驾齐驱的地位，尽管它的资历比起后两者来说要浅得多，但却在全世界范围内拥有着惊人的粉丝数量。这并不是什么奇迹，而是大胆创新后的成果。当《KH》的企划第一次以文稿形式呈现在SE和迪士尼高层面前时，大多数人对此都并不看好。因为迪士尼是一家美式公司，其经营方式就是以好莱坞为中心向世界各国输出自己的产品，所有作品的世界观均被公司严格保护起来，即便是想要为米老鼠创造一幅新插画都要经过程序复杂的审核批准。在如此严苛保守的制度面前，野村哲也却想将迪士尼的经典角色与SE的原创人物融合到一起，这本身就堪称是天方夜谭。然而在迪士尼内部也存在着相对开放的声音，迪士尼品牌部门的负责人一直以来都对迪士尼角色只能吸引小孩子和女性群体一事备感焦虑，而《KH》企划的出现让他看到了利用他社的资金制作实验性质作品开拓新市场的可能。最终他的意见在迪士尼通过《KH》企划上也发挥了至关重要的作用，但通过企划对于这款实验性质的游戏来说仅仅是启程的第一步。

野村会想要与迪士尼合作也是看中了迪士尼在全球所拥有的绝对簇拥群，有了迪士尼的支持，《KH》不但会在日本大卖，同样会在全球一鸣惊人。但考虑到迪士尼粉丝的平均年龄，《KH》的剧情自然不能像《FF》那般沉重深邃，至少在第一部作品中绝不能如此，光明积极向上的主题才是粉丝们喜闻乐见的。就这样，在很多玩家的质疑声中《KH》取得了足以令迪士尼和SE高层无话可说的销量，续作的策划自然而然被提上案头。只是这时候恐怕没有多少人知道，野村究竟是挖了怎样大的一个深坑……

随着续作一部接着一部问世，《KH》的世界观也越来越庞大深奥，当年那些嘲笑《KH》剧情太过幼稚的玩家不得不闭紧了嘴巴。而那群玩《KH》的小孩子们如今也已长大，索拉与利库的成长恰好能激发他们心中的共鸣，在两位主角的身上，玩家们或多或少都能看到一些自己的身影，这种与时俱进的进化，也令“《KH》系列”的粉丝流失率很低。

可能有人会说，《KH3D》首周卖了21.4万套，比起2009年5月发售的《KH 358/2 Days》首周29.5万套的成绩要少了8万套，这就是《KH》品牌影响力在降低的证明。但这个看法不免有些偏激。因为此时3DS的装机量只有550万，而《KH 358/2 Days》发售时NDS已卖出了2660万台，用户基础量的差异对游戏销量的影响是很大的。但是，近几年日系游戏在走下坡路却是不争的事实，“《FF》系列”和“《DQ》系列”的用户群都在减少，“《KH》系列”也面临相似的危机。下一个十年要如何去走，仍值得深思。

“只有极少数的游戏会在历史上留下浓墨重彩的一笔，《王国之心》就是其中的成功案例。”



《第2次超级机器人大战Z 再世篇》（以下简称《再世篇》）是一款好游戏吗？答案是肯定的，本人对好游戏从不乏赞美之辞，但是我也从不“饶恕”好游戏的任何一个缺点，如果让我给《再世篇》挑几个刺的话，那我首先要指摘的就是游戏的难度：实在太简单了。

或许有些玩家以为笔者是在炫耀水平，其实我并无此意。本作难度确实约等于无：强机神棍组合一抓一大把，以至于根本没有一些二线强人的出场时间，连各作品主角都上不过来，配角只好把板凳坐穿；金钱和PP值两套培养系统还在不断地让神棍更加神棍，后期几乎一话赚取的金钱就能全改造一架机体，全改造之后还能通过追加奖励和特殊奖励让机体能力超出上限，然后就可以利用全改造军团对敌人进行屠杀；技能组合基本失去了意义，学一个“连续行动”再搭配一个回复SP的技能，剩下的全加基础能力，很多角色就可以直接冲进敌阵无双，甚至连SP消耗都可以无视，技能组合基本上成为了校服式的组合；我方角色可以造成的伤害数字不断创下新高，以至于最后一关如果不是有剧情限制，我方全主力行动一次就可以秒杀最终BOSS；隐藏要素少得可怜，导致几乎没有通过收集隐藏要素提高队伍实力的必要……很多人一路无双下来，很爽，对吗？

可是《机战》除了爽，还应该有更多的东西，比如挑战性，《机战》高于一般角色游戏的地方就在于它并没有为了卖角色人气而把游戏难度调整到幼儿园大班的水平，很多几乎没看过动画的玩家也玩《机战》，并且玩得津津有味，就是因为这一点。《机战》的玩家需要动脑子，需要思考，需要考验自己的判断能力，而这些“痛苦”的经历，可以让玩家过关后的感受愈加甘美：当你费劲千辛万苦通过一关之后看到原作剧情时候的感动程度肯定要大于砍瓜切菜之后的感动程度。而隐藏要素的缺位更是让玩家感到仿佛少了点什么，对了，少了的东西叫做“挖掘的乐趣”。

笔者无意说难度应该越大越好，只是我们希望游戏能带给我们一些挑战的乐趣；廉价（本作远远不是廉价，顶多算“平价”）的乐趣来得快去得也快，我不希望看到《机战》往快餐那个方向发展。机器人动画中的重要燃点就是弱者通过热血和根性挑战强者并成功，如果最后的情形变成了强者挑战弱者，那相信大家也不会燃得起来吧。当然，如何正确地提高难度也是一门学问，不过不在本文的讨论范围之内，有机会我们可以下次再讲。

“玩家需要动脑子，需要思考，需要考验自己的判断能力，而这些“痛苦”的经历，可以让玩家过关后的感受愈加甘美。”

More, GO: 73139.blog.163.com

ONE SONY



文 Lancer

> 灯光渐暗，观众安静了下来，只有台词提示器闪烁着亮光。平井一夫走上讲台，他露出自信的微笑，面对台下此起彼伏的闪光灯，他伸出食指，再度强调了“一个索尼”的原则。他说：“索尼必须改变，索尼必将改变。”
>
> ——纽约时报

积弊

4 月 15 日，《纽约时报》生动报道了由平井一夫主持的索尼战略说明会，痛陈索尼集团的积弊。《纽约时报》的论据无非是多年来已被重复无数次的理由：数字化、网络化的转型失败、索尼老将们的骄傲自大、集团产品的重叠、创新能力的缺失……从出井伸之到霍华德·斯金格，再到平井一夫，历任索尼社长对这些问题无不心知肚明，然而索尼就像一艘正在沉没的巨轮，虽明知漏洞所在，却无力弥补。不知平井一夫宣布索尼能够改变命运时，内心是否相信自己的发言，至少在外界乃至索尼内部的大部分人都对索尼的前景失去了信心。曾几何时，“SONY”这四个字母代表了日本消费电子业的全球霸权，它改变了人们生活的各个角落。而如今它正为生存而战，它的每一个产品领域挣扎在生死边缘。索尼的处境代表了整个日本经济的兴衰，它在上世纪 80 年代日本经济最强盛之时达到顶点，也在日本经济最萧条之时跌落谷底。

自 2003 年 4 月 SONY SHOCK 发生至今已过去 9 年，索尼的股价已缩水至四分之一，如今索尼的市值只有三星的九分之一，约等于苹果的三十分之一。一位曾在索尼任职的高管断言：“索尼已经 GAME OVER！”近来与韩系企业关系密切的久多良木健也罕见地再次出面发言，他认为索尼在与三星、LG 等韩企的电视机大战中将全面落败，他说：“OLED 电视将超出预期，普及速度将超过从显像管到 LCD 的转型。”而三星和 LG 已经在 OLED 领域占据领先地位，虽然索尼早在 2007 年就推出全球首款 OLED 电视，但当时业界反响不佳，索尼立刻掉转方向，投身到更具话题性的 3D 电视。孰料 3D 电视空有话题性，索尼投入了惊人的广告费，却在 3D 战略上陷入进退维谷的境地。而三星和 LG 的 OLED 技术后来居上，如今 OLED 又被认为是电视机行业的未来。此时索尼电视机事业已累计造成逾百亿美元的亏损，被视为索尼集团的毒瘤，饱受牵连的索尼集团各部门无不望除之而后快。

然而在平井一夫的改革计划中，却强调“电视机是我们无法分割的核心部门之一”。平井一夫计划以降低成本的方式实现电视机部门的盈利，目标是 2013 年底之前将固定成本削减 60%，运营成本降低 30%。类似的计划在 6 年前斯金格上台时就已提出，而直到现在，Bravia 的性价比竞争力仍然远不及三星。

同为日系电视生产主力的松下、夏普等与索尼的处境大抵相同，同病相怜者们抱怨日元汇率的持续走高与韩元的走低严重打击了日企的竞争力。经济大环境确实是韩企力压日企的重要原因，但日企近年来创新能力的衰退才是问题的根源。Fitch Ratings 评级机构分析家 Steve Durose 认为，日本的电器商们在各种主要领域已全面失去技术领先地位。在 2008 金融危机之前，日系产品的竞争力已严重衰落。价格高、功能与性能却不比其他产品好，越来越多日系产品给以人这种普遍印象。很多年前，日系产品的功能与类型不断推陈出新，以世界一流的科技含量维持其相对较高的价格。现在，日本人精耕细作的许多产品类型早已褪去高端的光环，中韩各国的竞争对手能以更低的成本做出同质的产品。而在真正高端的数字技术上，日企全面陷入被动，美国人引导了全球信息技术革命，韩企迅速跟进，而日本人在犹豫踌躇之中丧失了市场机会。作为日本消费电子业的代表，索尼缺少掌握时代脉络的核心技术，液晶面板靠三星提供、操作系统靠谷歌、处理器的设计与生产能力早已被全面剥离……在索尼的电视、手机、电脑等产品中，索尼拥有的仅仅是一些无足轻重的非核心技术，从这一点上说，索尼与中国的电器商并无不同。

索尼的历任领导者们并不缺乏对未来的敏锐判断，出井伸之在 20 年前就提出索尼应该往网络化方向发展，久多良木健开发 PS 时已经预测未来游戏机将成为家庭网络娱乐中心。但索尼已发展得过于庞大而臃肿，首脑们的意志还没传递到底层已被堵在中途。索尼的老功臣们仍然奉行盛田昭夫与井深大时代的索尼精神，骄傲地坚持自己的技术之路。去年斯金格曾苦恼地对媒体说，他在索尼当了 5 年的 CEO，现在才知道自己的很多指示根本没有被执行。一位已离开索尼的一线管理人员说：“对我们来说，久居国外的斯金格先生毫无存在感。”

索尼也有创造全新核心技术的强烈意愿，久多良木健说服出井伸之划拨数十亿美元预算开发 CELL 处理器，在 PS3 身上搭载了 BD 等多项自主技术。可惜二者均偏离了业界的技术趋势，CELL 成本高、构造复杂、效能难以发挥，BD 虽打赢了光碟格式之战，却成为网络影音时代的垫脚石。久多良木健看到了未来，却走上了歪路，只有眼睁睁看着对手后来居上。

1990 年代初，时任社长的大贺典雄曾提议收购苹果，后因未知原因不了了之。2001 年，史蒂夫·乔布斯并不确定他的 iPod 能否成功，于是提议与索尼全面合作。那时索尼的市值是苹果的 7 倍，索尼仍是乔布斯最尊敬的企业之一，乔布斯对工业设计的重视在很大程度上是受到索尼的影响。乔布斯希望与索尼共同推出 iTunes 网络音乐服务，联合对抗微软。而索尼已经在游戏市场上与微软开战，为避免微软的全面报复，出井伸之竟然拒绝了乔布斯的盛情邀约。比尔·盖茨也曾找到出井伸之希望为 PS2 提供操作系统，结果被久多良木健毅然否决，这成为微软正式进入家用机行业的导火索。如果当年微软与索尼在游戏机业务上缔结战略联盟，或许早已消灭任天堂，征服了全世界的客厅。千禧年世纪之交是消费电子行业跨入数字化时代的关键时点，美国 IT 巨头们本属意与日系电器商结盟，却被闭关自锁的日厂们拒之门外，于是他们转而与韩系电器商合作。数字化大潮在太平洋东西两岸翻涌，日本仍自锁国门兀自波澜不惊，直到波浪化作海啸，淹没孤高的岛国……

More, GO: 75139.blog.163.com

技穷

2011 年是索尼多灾多难的一年，先是 3 月 11 日的东日本大地震对索尼的零部件供应造成重创，紧接着 PSN 黑客事件造成数亿美元的损失与巨大的商誉损害，7 月份的泰国洪水再次重创索尼的供应链。这是索尼本寄望于止损盈利的一年。无奈人算不如天算，到 2011 年底，索尼知道盈利目标再度落空，并向投资者发布了可能亏损 2200 亿日元的财报预测。不料在最后一个财季，索尼不得不减记美国的递延税项资产，税务支出陡增 3000 亿日元，于是创下 5200 亿日元的史上最高亏损额。一系列的意外事件折磨得索尼遍体鳞伤，导致索尼的盈利目标一次又一次地落空。自身的经营问题固然是主因，而厄运也从未远离索尼。

惟一让索尼欣慰的是，在某些正在觉醒的国家，"SONY"这个商标仍然熠熠生辉。平井一夫将希望放在发展中国家，尤其是印度和墨西哥。印度家电市场 60% 的份额被索尼占有，在印度人眼中，索尼几乎是家电的代名词。在墨西哥，索尼也占据最大的电视与笔记本电脑市场份额。与苹果等对手相比，索尼的优势是在全球欠发达市场的深度渗透，遍布全球每个角落的成熟销售网络是索尼的基础实力所在。这些发展中国家的快速崛起将成为索尼摆脱困境的重要助力。

索尼也将从公司结构上进行彻底改革，改变各部门对上级指令的阳奉阴违，建造更高效率的管理机制。在平井一夫提出"一个索尼"战略原则的同时，索尼集团内部正朝着集权化的结构改变。平井一夫将简化索尼的权力结构，索尼各主要部门管理人将直接向平井一夫汇报，包括娱乐、电子、金融服务等主要部门，首席财务官与首席战略官也将直接听命于平井一夫。平井一夫参照的应该是苹果的管理制度，在乔布斯的铁腕统治下，苹果能够上下一心地贯彻最高层的意志，创造浑然天成的用户体验。索尼要做的就是将各自为政的部门化零为整，集中力量创造几个以集团之力推广的优势产品。简单地说，平井一夫的目标就是把索尼变成日本的苹果——正如当年乔布斯努力将苹果变成美国的索尼。



平井一夫当前还无法做到"开源"，暂时只能进行"节流"。迅速扭亏为盈的首要策略是裁员，在 1 万人大裁员的同时，索尼抛掉了大量非核心业务。首先是将其中小型 LCD 生产中心抛售给商业伙伴，化学产品部门也被甩卖，汽车电池生产部门可能会转为合资。相机、游戏与手机将成为索尼的三大核心业务，其中游戏业务又是重中之重，计划两年内实现 1 万亿日元的年销售额，利润率达 8%。当然这只是计划，平井一夫刚当上 SCE 社长时就计划两年内扭亏为盈，此目标似乎至今仍未实现。游戏业务之所以重要，除了平井一夫本人的 SCE 出身外，另外一个重要原因是 PSN。

目前已拥有 9000 多万账户的 PSN 几乎是索尼在网络时代的惟一成功果实。而今年索尼推出的一个重点服务是整合其所有网络娱乐的"索尼娱乐网络"(SEN)，PSN 是 SEN 的基础，索尼希望 PSN 的用户成为 SEN 用户，并因而购入相关的索尼其他产品。但是所谓的 SEN 除了名称的无数次改变外，消费者并没有获得更好的用户体验。一位不愿公开姓名的前索尼高管说："SEN 的界面与用户体验各不相同，完全是一团糟，索尼说了那么多年的网络，却从未触及到实质性层面。"



SEN，或者说原 PSN，在用户体验上明显不如收费的 Xbox LIVE，PSN 通过免费策略快速扩张，无法像 Xbox LIVE 一样通过网络服务收入改善其网络基础架构，索尼更缺乏微软的网络基础实力。在平井一夫提出的游戏部门及 SEN 发展战略中，确实缺乏令人信服的可行方案。作为索尼历史上最年轻的社长，平井一夫面对的是索尼历史上最大的危机。SCE 虽被确立为重点部门，却难以获得集团的更多资源投入，而是被视为贡献利润、为其他部门"输血"的希望。在游戏市场上，SCE 的窘境归根到底还是钱的问题。任天堂坐拥近百亿美元现金，可以大手笔降价、大手笔宣传、大手笔开发与收买一流大作，SCE 惟有默默等待第三方的施舍。

近日参加日本富士电视台 Mr. Sunday 特别节目时，面对路人对"SONY"品牌的种种不屑，平井一夫神色凝重。昔日光彩夺目的"SONY"品牌正成为日本媒体与国民戏谑的对象，品牌形象沦落至此，第三方何来信心？平井一夫的"ONE SONY"战略应以重铸品牌形象为目标，取消纷繁芜杂的产品类型，集中优势资源打造一两种强势产品。消费电子产业正在从产品细分时代走向天下大同，各产品领域往往是一强皆弱。大作主义横行的游戏市场也不例外。PlayStation 品牌的重铸将取决于第一方大作，SCE 应打破其传统的小团队开发制度，形成围绕超大项目的大作体制。但从内部结构的转变，到消费者看到实际成果，至少需要三四年的时间。况且索尼的改革口号喊了十几年，每次努力都在内部的重重阻力中被消弭于无形。地位未稳、威信有限的平井一夫将如何推动索尼历史上的最大改革？技穷的索尼能否重新变回技术的索尼？ SCE 未来三年的表现或许会成为标志。

More, GO. 73139.blog.163.com

文 清国清城 美编 NINA

11月6日，新三部曲始动！



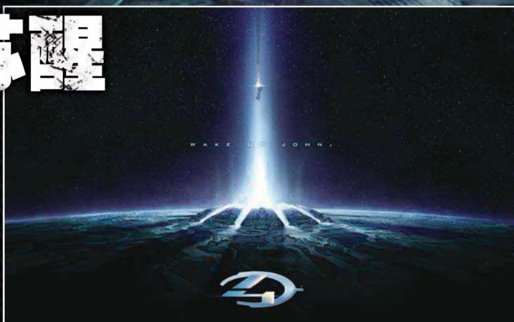
去年E3展的微软发布会最后，一段简短的预告片将现场的气氛推向高潮，时隔多年，士官长再度露面——《光环4》不仅是这位传奇英雄的归来，更是一个全新三部曲的开始。所谓的“回收者三部曲”代表着一个新时代的到来，这是《光环》的后Bungie时代，是首次由343 Industries缔造的《光环》。343 Industries是微软专门为“《光环》系列”建造的工作室，目前已有250人的规模，他们来自世界各地，原本都是各自领域里的精英。在他们打造的这个新三部曲中，人类与星盟的战争已经结束，威胁银河系的是全新的敌人，崭新的星球等待你的探索。

光环4	Microsoft	主视角射击
X360	Halo 4	美版
	预定2012年11月6日发售 / 1～4人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定



◄士官长的装备在细节上与之前相比有明显的不同。

约翰苏醒



《光环4》的故事从2557年开始，即前作结局的4年零7个月之后。制作人Josh Holmes表示，本作在剧情方面会更深刻塑造士官长的人物形象。

游戏的第一关紧接《光环3》的故事，在破损的“航向黎明号”内部，蓝光形态的科塔娜闪烁着。在士官长长眠的这几年，孤独的科塔娜挑选了自己的新形象。飞船的入侵警报响了起来，惊恐的科塔娜唤醒了士官长。

在士官长走出冷冻舱的那一刻，就能明显发现本作的画面变化。游戏使用了《光环致远星》的引擎改良版，光影与画面细节与前作相比变化很大。本作的画面解析度终于达到了原生720p，人物与场景在极近的距离下明显比前作清晰得多。本作还采用了全新的表演与动作捕捉系统，增强了游戏的真实感与自然感觉。本作的画面处理方式与之前有所不同，玩家更能感觉到是透过士官长的头盔观察世界。

在本作的单人模式剧情中，科塔娜与士官长之间的关系将会是关键所在。本作的第一个广告宣传词是“约翰苏醒”（Wake Up John），约翰即士官长的本名，而这句广告词也在一定程度上表明本作的故事将更加围绕士官长本人。

©2012 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

本作将会增加与战斗无关的动作场面。比如在第一关中，士官长在科塔娜的指引下前往查看响起入侵警报的船舱，行经某处时遭遇无气压区域，这时仍然完全由玩家控制，前方不断有碎片高速袭来，士官长要抓紧周围的把手处，左右躲避的同时爬向目的地。好不容易脱险，士官长正要问科塔娜是什么状况，突然一个精英战士挥舞着光剑、咆哮着冲了过来……

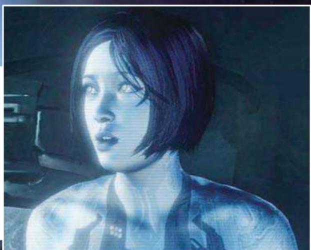
走向了望甲板，更多星盟战士出现了，这时终于可以用枪战斗了。本作的战斗感觉更像经典的系列一代。科塔娜说，这些星盟士兵看起来不像正规军，应该只是强盗船的散兵游勇。士官长开启了冲击防护罩，这时发现外围已经有成群的星盟飞船蜂拥而至，科塔娜说："我们可能遭遇了整个星盟战舰。"此时一艘登陆艇从侧面撞进飞船，于是一波新敌人涌入船中。


▲士官长与科塔娜之间的羁绊将会是本作重要的剧情线索。

先行者的安魂星


▲在《光环4》的开场部分将会有很长的序章，不管你是否玩过前几作，都可以通过序章的内容让玩家了解故事梗概。

在过去的几年时间里究竟发生了什么？星盟为何再次成为敌人？对此我们一无所知。在航向黎明号被攻破之后，士官长与科塔娜坠落到一个神秘的星球上。这颗星球叫"安魂星"（Requiem），其设计灵感来自现实存在的科学理论——"戴森球"（Dyson Sphere）。1960 年，美国物理学家弗里曼·戴森提出了戴森球理论，他提出未来人类的能源终将枯竭，需要建造一个巨大的球面环绕着地球，借其大量吸收太阳能，为人类提供永远发展的能源。《光环 4》里的"安魂星"是由先行者文明在上古时代所建造，它并非环绕星球，而是像个壳一样将整个星球包裹，一方面能提供能量，一方面也相当于整个星球的保护盾。这是否意味着在"安魂星"里还有先行者的存在？



科塔娜的命运

作为一个高智能 AI 伙伴，科塔娜能够处理大量数据，而这种能力却成为超高智能 AI 的死亡宣告。智能 AI 在大约 7 年后就会转入异常思维方式，并最终陷入疯狂，而这意味着 AI 的死亡。《光环 4》故事发生在前作的几年后，科塔娜必须应对自身思维方式的转化。由于科塔娜身处的环境与其他 AI 不同，而且遇到了先行者 AI 等奇怪的其他 AI，因此科塔娜的命运可能会因此改变。

神秘新强敌

在《光环 4》中，玩家的主要敌人并非星盟或洪魔，而是一种全新物种，他们又分为多种类型，各自都有新的武器与装备。当士官长进入从未拜访过的安魂星，将会遇到这种前所未见的敌人，因此也将获得新武器与能力。制作人 Holmes 表示，这种新敌人的加入将成为"《光环》系列"诞生以来最大的一次变化。"我们不需要看起来不同，玩起来却一样的所谓新敌人。我们要创造一种会紧密协作的新敌人，他们善于利用彼此的能力特征。当你碰上这样的一群敌人时，整个游戏体验与过去完全不同。

当你降落在安魂星这颗陌生的星球上，也许会想起当年第一次玩《光环》时的那种新奇感。在那里你会看到各种各样的先行者建筑遗迹，丛林里有形形色色的神奇生物，比如住在树上的大章鱼。天空中不是蓝天白云，而是从星球外壳上垂下无数钟乳石般的柱子。

全新的星球构造、全新的敌人物种与战术，这一切将为有十几年历史的《光环》赋予全新感觉。不过对《光环》来说，最持久的魅力并非其单人模式，而是多人模式。在 343，另外一个团队正忙着创造家用机 FPS 网战的再次革命。


▲制作人Holmes表示，本作的头盔界面会让玩家觉得确实在使用26世纪的技术。


▶原有的敌人类型在造型细节上也有明显变化。

美国大选VS光环

微软已经确定《光环4》将于11月6日发售，而这一天将会是美国总统大选日，所有美国选民都将在这一天投出自己的选票。由于总统大选是全民参与的重要事件，因此通常娱乐产品首发都会避开这一天，免得人们因总统大选而无暇顾及其他。微软特别将发售日定在这一天，可见其对《光环4》信心满满。



庇护世界

“回收者三部曲”将会更深入描绘神秘的先行者种族，系列开发总监 Frank O'Connor 说：“先行者是一个消失已久的神秘文明，他们曾发动了银河系历史上最大的暴行，即以拯救为名消灭了所有生命。先行者曾经接触过人类，实际上在数十万年前曾与人类交战。他们打败了人类，并对人类实施了退化改造，使其重返石器时代。某些故事只是背景故事，还有一些有着直接的关联。”

先行者曾经创造了光环，以此应对洪魔的威胁。而鲜为人知的是，他们还创造了另一种巨型人造建筑——“庇护世界”（Shield World），这是其躲避洪魔以及光环启动等灾难而建造的庇护所，在本作的故事中将会是极为重要的存在。

◀本作将会让玩家更深入地投入到精彩的剧情时刻，通过精心设置的桥段塑造超级英雄的感觉。

网战无限

当玩家进入《光环 4》的游戏界面，将会看到一个新选项，叫做“Infinity”（无限），这就是本作多人模式的新名字，它将会是“《光环》系列”多人游戏模式的一次彻底质变。

Holmes 说：“我们对《光环》的热爱主要来自其故事与世界观，以及场景的感觉。而这是多人游戏方面所欠缺的。单人模式里故事引人入胜，到了多人模式就只知道杀人了。”于是《光环 4》的多人模式与单人剧情部分紧密关联，玩家扮演 UNSC 军队的一群新士兵——斯巴达四代战士！他们是从已有特种部队士兵中精挑细选而来，穿上了全新的轻型盔甲，被分配到人类舰队中最大的飞船上——即 UNSC 无限号飞船！这艘飞船长度超过 3 公里，正被派往宇宙深处执行任务。在单人战役模式中，士官长将多次碰到无限号飞船。

在无限号的飞行途中，斯巴达四代战士就在飞船尖端的战斗舱里进行战斗训练。这个战斗舱能通过全息技术变化成任何已知的环境场景，让战士们在尽量真实的环境中提高战斗能力。本作的对抗型多人模式全都发生在无限号飞船上。



《光环 致远星》多人模式里的盔甲奖励只不过是浮云，本作的多人模式更多地借鉴了《COD》和《战地》系列的特色，玩家将从新手开始逐步晋级，升级后会获得更多能力。战斗过程中会获得斯巴达点数，可用来购买装备，你可以根据自己的喜好配备武器类型。在战斗过程中还可以在重生点的位置更换装备配置。





More, GO: 73139.blog.163.com

斯巴达行动

▼本作的过场动画也会采用第一人称视点与第三人称视点混合的方式展开。



《光环4》多人模式最具革命性的创新是引入了“斯巴达行动”(Spartan Ops)多人合作模式，这是从UNSC无限号飞船出发前往目的地的多人任务，玩家可以使用对抗型多人模式里培养起来的斯巴达四代战士，以4人小队投入到各地的战斗任务之中。这个多人合作模式就相当于多人进行的另一个战役模式，据称其剧情的内容与规模与单人战役模式相当。

斯巴达行动模式的结构就像美剧，将会在发售之后每周更新，每个星期玩家就会看到一段新的CG动画，逐步展开UNSC无限号的任务故事，描述斯巴达战士们一路上的遭遇。每次更新的剧情单元由5个多人合作任务组成，这些任务将会有玩家从未见过的全新事件、场所与挑战。制作人表示，美剧《迷失》对本作多人合作模式的设计影响巨大。《迷失》热播期间，观众们的热议经常会成为剧组人员拍摄下一集的灵感来源，343今后也会根据玩家对游戏情节的讨论制作新的故事。

▼本作的战役模式仍然可以4人在线合作完成。



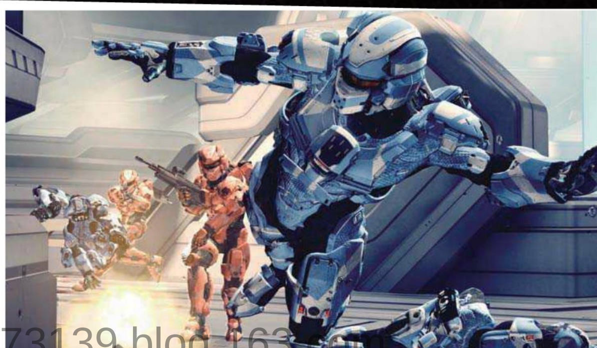
完成斯巴达行动任务也会获得斯巴达点数奖励，这些任务也可以像单人战役模式一样选择难度。最令人兴奋的是，这些每周更新的剧情任务并非付费的DLC，而是将免费提供。Holmes说，343希望那些只关心剧情的玩家们也开始借此机会体验多人游戏。相信如此厚道的做法将对今后整个游戏业的经营模式造成深远的影响。

弑君模式

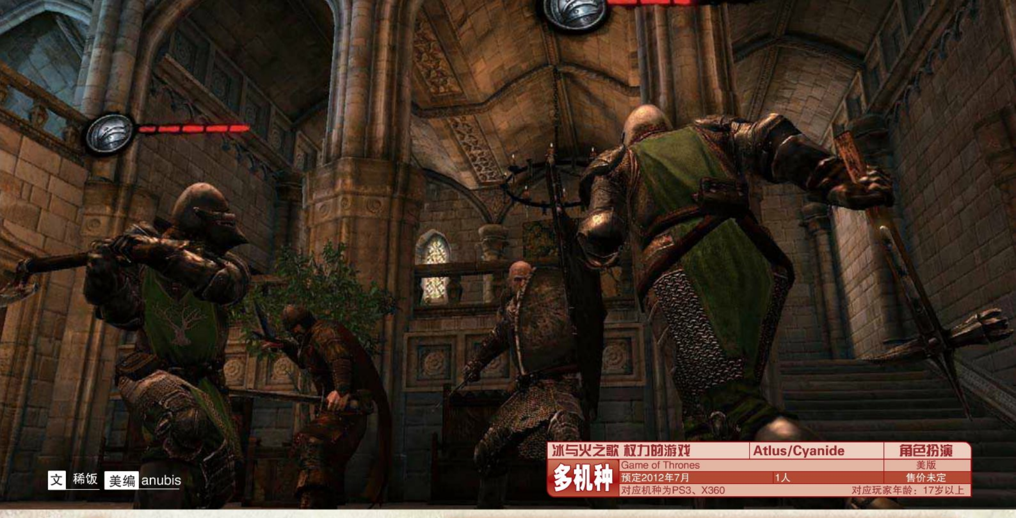
目前内部演示的多人模式叫做“弑君”(Regicide)，可以看到很多全新武器与装备，比如可以放出全息成像引开敌人，可以搭载喷气包飞向空中，还有能够看穿墙壁的“先行者视野”，此外还有经典的动态迷彩。

在弑君模式中，分数最高者为王，他杀的人越多，将其消灭的赏金就越高。目前演示的弑君模式是在全新的Wraparound地图上，它位于先行者的太阳能工厂里，这里周遭的一切都泛着白光。这个地图的构造较为紧凑，战斗节奏很快，场景结构呈垂直化特点，需要经常朝上方或下方攻击。目前看来，本作的多人模式保持了系列一贯的快节奏，死后重生毫无延迟时间，按X键即可立刻重返战场。在地图上有一些随机的强力道具掉落点，偶尔会出现狙击枪、火箭筒等强力武器，玩家可以争夺这些物品。

战斗结束后，游戏为玩家准备了更丰富的奖励，诸如辅助杀敌、复仇杀敌、引开敌人等都能获得奖励。所以在多人游戏中杀敌率不高的玩家也不会有白忙活的遗憾。



More, GO: 73139.blog.163.com

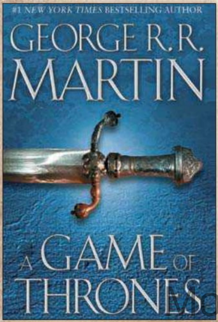


文 稀饭 美编 anubis

冰与火之歌 权力的游戏		Atlus/Cyanide	角色扮演
多机种	Game of Thrones		美版
	预定2012年7月	1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

GAME OF THRONES

HBO电视台播放的同名美剧正在上演精彩的第二季，小说也已经到了系列第五卷《魔龙的狂舞》（A Dance with Dragons），《冰与火之歌》（A Song of Ice and Fire）的热潮在2011年轰轰烈烈地燃起，而且将继续在今年延续下去。上一部根据小说改编的游戏《权力的游戏 创世纪》（A Game of Thrones: Genesis）因为即时战略的游戏类型限制，只能在PC平台上推出。而开发商Cyanide却有着更大的野心，他们很快公布了针对家用机开发的《权力的游戏》，而这一次，游戏的形式改为了最为适合展现原作内容的RPG，终于，玩家们获得了一次亲身参与到这个宏伟史诗故事中的机会！



两位全新角色 两个史诗任务





■两位主角将在故事中相遇，他们彼此身负的任务也将会产生交集。







本作的故事仍然是根据小说《冰与火之歌》的第一部作品《权力的游戏》改编，而且时间线与故事完全同步，所以在游戏的开端，我们再一次看到了熟悉的情节：首相琼恩·艾林（Jon Arryn），劳勃·拜拉席恩（Robert Baratheon）国王的左右手在君临城（King's Landing）突然暴毙，一场在王朝中酝酿的权力风暴也因此拉开了帷幕。不过在游戏中，玩家不会扮演如布兰·史塔克（Bran Stark）和"小恶魔"提利昂·兰尼斯特（Tyrion Lannister）等原作中的人物，而是会扮演两位原创角色莫尔斯·韦斯特福德（Mors Westfold）和阿勒萨特尔·撒维克（Alester Sarwyck），前者是一位"守夜人"（Night's Watch），后者则是一位"红袍僧"（Red Priest）。不过对于原创剧情感到担心的玩家们大可不必忧虑，尽量他们之前不曾出现在故事当中，但这两个角色仍然是由小说作者乔治·R·R·马丁（George R·R·Martin）创作，属于他们的故事将会完美结合到原作的故事线当中，而且这两位角色也会在之后的《冰与火之歌》小说新作中登场。跟随着两人的脚步，玩家们便可以再一次经历到原作当中的无数精彩的场面，并亲自目睹许多著名地点附近的一草一木。同时，两人各自身负着一个史诗般的任务，这两个任务将会贯穿游戏中的整个故事线。

ore GO 73139.blog.163.com

©2012 Cyanide.

虚幻引擎 3 打造的精致画面

不要因为是一款影视改编作品便对《权力的游戏》的素质心存偏见，Cyanide 对于本作的投入与热情绝对远远超出我们的想象，游戏使用了目前流行的虚幻引擎 3 打造了精致的画面，带有幻想风格但线条极其真实的人物脸部造型令人过目不忘。而且人物动作使用了动作捕捉技术，以保证动作真实自然，就连配音与说话时的嘴唇张合都经过了精心的调整，以确保带给玩家真实的体验。同时，依靠游戏强大的引擎，玩家能够极为直观地看到原作中各种著名场景的每一个细节，想要一睹临冬城的真容并如同提利昂般登上绝境长城，又或是探寻君临城中的亭台楼阁，这些愿望都能够在游戏中得到实现，而且真实细腻的场景构造将令人流连忘返。



■一手持剑一手持匕，这种全副武装的重甲敌人又应该如何对付？


■生动而传神的脸部造型可以忠实地反映出角色的性格与态度。


■宏伟的绝境长城在游戏中也展现于玩家面前。

人物简历

Mors Westfold
莫尔斯·韦斯特福德

莫尔斯是韦斯特福德家族惟一的幸存者，其家族世世代代以骑士的身份侍奉兰尼斯特家族。不过在被迫加入守夜人后，莫尔斯已经放弃了自己的家族身分，十五年后的今天，他是守夜人部队当中最好的游骑兵，同时他那气势惊人的战斗姿态也为他赢来了“屠夫”（The Butcher）的外号，无论是敌人还是同伴，都对他又敬又畏。粗野而率直，又富有战略头脑，莫尔斯的行事方式简单有效，而且往往会直接采取行动，拒绝纸上谈兵或进行言语讨论来解决问题。属于骑士的荣耀感仍然存在于莫尔斯的身上，虽然他不再会直白地表达这一点，但却仍然愿意为了坚持自己的信念而不惜牺牲性命。

作为一位强大的战士，莫尔斯还拥有被称为“易形者”（Skinchanger）的能力，这是一种非常特殊的能力，通过与动物的思维同步，一个易形者可以把自己的意志入侵到动物身上，控制对方的行为。通过易形者的能力，莫尔斯能够与他的战犬进行沟通，让这只凶猛而机警的动物成为自己的助手。犬类特有的强大嗅觉让战犬能够追踪敌人留下的气味，并寻找到那些被掩埋起来的物品，例如药水和装备。同时，战犬能够在战斗中协助莫尔斯，它能够骚扰远处的弓弩手，撕咬敌人的脚踝来使他们无法移动，又或者干脆撕破他们的喉咙。



■手持沾血的长剑站立在王座前，莫尔斯到底在与何人对峙？



豆知识 守夜人的誓言

“长夜将至，我从今开始守望，至死方休。我将不娶妻、不封地、不生子。我将不戴宝冠，不争荣宠。我将尽忠职守，生死于斯。我是黑暗中的利剑，长城中的守卫。我是抵御寒冷的烈焰，破晓时分的光线，唤醒死者的号角，守护王国的铁卫。我将生命与荣耀献给守夜人，今夜如此，夜夜皆然。”

名词解释 守夜人（Night's Watch）

要提起守夜人，就必须提起绝境长城（The Wall）与异鬼（Others），前者是一道坐落于七大王国极北地带的巨大城墙，由冰雪构建而成，起源于西端的霜雪之牙山脉，东至海豹湾，把七大王国与充满了野人（Free Folk）与异鬼的鬼影森林隔绝起来。而负责看守绝境长城，防止野人与异鬼入侵的古老组织，就是守夜人。这个组织有长达 8000 年以上的历史，曾经在长达一个世纪的无尽黑夜中，异鬼从他们栖息的永冬之地（Lands of Always Winter）入侵到维斯特洛大陆，许多城市纷纷沦为废墟，当时正是守夜人部队挺身而出，击退了异鬼。此后，史塔克家族的祖先布兰登·史塔克筑起了宏伟的绝境长城，杜绝了异鬼的入侵，他也被称为筑城者布兰登（Bran the Builder）。守夜人军团在延绵数百里的绝境长城筑起了十九座城堡，把守卫七大王国北方作为他们的职责。但随着时间流逝，异鬼的威胁被淡忘，野人的入侵也无法构成足够大的威胁，所以守夜人部队的力量补充受到了忽视，在故事当中，这支部队规模缩减到了一千人左右，成员背景也五花八门，多数是因为犯罪或无法生存而被迫加入到队伍中的平民，又或是那些在政治斗争中失利，为了保命而不得不加入到军团当中的贵族子弟。



Alester Sarwyck
阿勒萨特尔·撒维克

撒维克家族是兰尼斯特家族的附庸贵族成员，阿勒萨特尔则是这一族的长子，父亲就是雷纳德·撒维克领主（Lord Raynald Sarwyck），家族领袖与清泉（Riverspring）领地的管理者。十五年前，阿勒萨特尔摈弃了自己与家族的关系还有他应负的义务，穿越狭海（Narrow Sea）前往了东方的自由城市。在那里，他遇到了拉赫洛（R'Hllor）的牧师，继而入教，成为了一名祀奉光之王（The Lord of Light）的红袍僧，并且把自己的生命都用在了遵从神明的指导与散播神明的教义之上。和莫尔斯正相反，信仰给予了阿勒萨特尔平静的心灵和能言善道的技巧，比起采取实际行动，他更喜欢不战而屈人之兵，又或是直接用沟通来解决问题。

尽管在自由城市中，红袍僧备受尊敬，但在故事的主要发生地点维斯特洛大陆（Westeros）上则尚未广为人知，事实上包括阿勒萨特尔在内的部分红袍僧已经掌握了许多特殊的技巧与神奇的能力，例如阿勒萨特尔能够呼唤神明寻求帮助，来用神炎标示出隐藏的物品和暗门，在遇到无法通行的道路和危险的情况时，这种特殊的能力能够让阿勒萨特尔和他的同伴顺利地摆脱困境。拉赫洛又被称为圣焰之心、影子与烈火的神，它还能赋予阿勒萨特尔在弓箭和武器剑刃上附着火焰的能力，从而对敌人造成更加严重的伤害。


■在故事中，阿勒萨特尔的父亲意外离世，被指控为凶手的竟然是他的弟弟，为了探寻真相，这位红袍僧一言不发地离开了父亲冰冷的尸体。




■美丽而又神秘的梅丽珊卓是许多原作粉丝的同人画创作对象。

名词解释 红袍僧（Red Priest）

红袍僧是祀奉神明拉赫洛的牧师，而拉赫洛则是一位在厄索斯大陆（Essos）被广泛信奉的神明。在被七大王国的人民称为“东方大陆”或“狭海对岸”的厄索斯上所流行的宗教是一种二元式的宗教，在教义中，世界上有两位神明，分别是真主拉赫洛——热量与生命之神——和死神远古异神（Great Other）——寒冷和死亡之神。这两者随时都在进行无休止的战争，而他们之间的力量冲突便会影响到人们的命运。信奉拉赫洛的牧师便是这位火神的代言人，通常会身穿代表着火焰的猩红长袍，红袍僧的名字也是由此得来。在东方大陆，许多孩子从小就被送到拉赫洛的神庙中，被培养为红袍僧，他们的信仰在足够坚定后便会获得许多强大的力量，但是，在维斯特洛大陆，这位神明的信仰与力量都并不流行。七大王国中，最广为人知的拉赫洛信徒之一，便是女祭司梅丽珊卓女士（Lady Melisandre），她是一位预言者，同时也是一位能够使用火焰法术的红袍僧。



豆知识 冰与火的神话

小说的标题可能会让很多读者和玩家感到疑惑，所谓的冰与火到底指的是什么？虽然对于这个标题有许多不同的解释，但厄索斯的宗教显然是与小说名字有暗合之处的。在神话当中，火神拉赫洛与寒神远古异神互相斗争，但预言中，名为亚梭尔·亚亥（Azor Ahai）的英雄将会重生，挥舞着名为“光明使者”的火焰剑，唤醒岩石中的魔龙，并终结冰与火之间的无尽斗争。这个神话似乎从某种程度上预示了故事的走向。



实况新作华丽亮相 操控系统大幅进化！

大家应该已经通过本期光盘看到了《PES2013》的首支预告片了，而和这段预告片一起公布的，是与本作相关的首批情报。其实自打系列前作《PES2012》推出以来，数以万计的玩家便通过各种方式与开发团队取得了联系，对该作中不尽如人意的地方提出了很多意见和建议。针对这些反馈意见，开发团队进行了多次的分析和讨论，并决定在《PES2013》中将这些问题予以修正和调整。下面就让我们一起先来看看本作在系统上到底有哪些新变化和新要素吧！

文 一刀 美编 一刀

职业进化足球2013	Konami	体育
多机种 Pro Evolution Soccer 2013		美版
预定2012年秋	1~2人	售价未定
对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：全年龄

新闻资讯 前线狙击

CHECK 1 PES Full Control

PES FullControl（全面操控），简称 PES FC，体现的是球员及球的操控方面所做的改进。一直以来本系列都在追求球员动作自由度的提高，本作在这个方向上将会走得更远。

Dribbling｜360度控球，盘带的革命性进化！

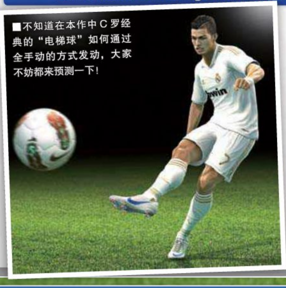
正如在真实球赛中一样，在本作中球员带球状态下会减速，但借助 R2（RT）键，玩家可以在带球时实现多样化的控球。变速带球大家以前应该经常用，但本作新加入的围绕皮球的 360 度全方位操控就比较新鲜了（当然了，具体如何实现可能还需要官方进一步公布）。此外，新的盘带系统使有意识的人球分过和穿裆过人成为现实，而控制球员实现有效护球并等待队友寻找机会的打法也可轻松实现。

Dynamic First Touch｜动态触球

本作将向我们展现进攻球员是如何以最"经济实惠"的方式，通过巧妙的停球赢得对抗。一脚触球是足球运动的基础，通常情况下，好的传球必须同时兼备球速和力量，玩家可以合理使用 R2（RT）键完美地"卸下"传球，或利用这个时机摆脱防守。一次触球完成停球和摆脱，所谓"连消带打"正是如此。


■本作对游戏代言人 C 罗的刻画可谓惟妙惟肖。

Full Manual Shooting and Full Manual Passing｜全手动射门和全手动传球


■不知道在本作中 C 罗经典的"电梯球"如何通过全手动的方式发动，大家不妨都来预测一下！

前作中的全手动传球依然保留，而本作中将会首次引入全手动射门——此时玩家需要手动确定射门的高度、方向和力度等。通过手动的大范围低平球长传，玩家可以精确选择起脚射门的位置。不过，想要在游戏中实现这一进攻手段，需要一定的技巧和准确度，多加练习是必须的。当然，我们也可以将球传到开阔区域，让我方的进攻球员奔袭得手或通过其他手段得分。

Full Manual One-Two｜二过一全手动化！

二过一系统在本作中也将获得进化，发动二过一的球员向队友传出球后，可以向任意方向跑动（以往是只向对方球门方向跑），由此能带来多种战术变化。

Response Defending｜防守呼应

鉴于前作攻防平衡性遭到诟病，本作在防守方面做了较大改进。玩家通过 R2+×（RT+A）来延缓对手进攻时，可双击 ×（A）键，让防守队员做出时机精准的断球动作。360 度全方位操控在防守方面意味着我方球员能随时变换方向并实现平行方位断球。此外，由于球员个性元素的存在，明星后卫能在防守中将空中优势展现得淋漓尽致。

Goalkeepers｜门将进化

自由度的上升同样表现在门将控制上。手抛球增加了力量槽，守门员能够更精确地把球发给目标队友，进而策动快速反击。

CHECK 2 ProActive AI

ProActive AI（主动化的 AI）使游戏兼顾操控性和真实感。开发人员摒弃了前作球场上那些不合逻辑的元素，使真实性大幅提高。全新的 AI 在提高攻防平衡性方面也起了作用，一些精密战术得以实现，球队的整体组织、防线构筑以及攻防转换等等都得以改善。另外鉴于玩家希望看到焕然一新的门将，开发团队还特意与真正的职业守门员展开合作，就门将问题进行了深入探讨，以确保游戏中门将 AI 得以有效提高。本作门将可以做出更加合理的反应，还能对战局做出迅速而准确的判断，更安全地处理球，而不是像前作那样经常将球挡到对方前锋脚下。

此外，本作中球场音效将会和场上形势产生更多互动。比如主队大举进攻时，主场观众群情激昂，而赛场音效会随之喧哗起来。使玩家获得身临其境的赛场感受。

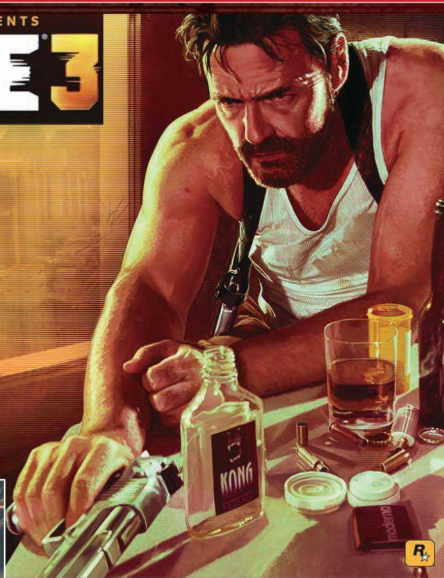

■现实中皇马的进攻相当犀利，希望本作通过大幅改进的 AI 更好地将其再现于游戏中。

CHECK 3 Player ID

Player ID（球员身份）系统重点关注的是球星们引以为豪的个性元素和动作等方面。与前作相比，本作更加注重球星个性元素的展现。在游戏进行的过程中，观众一眼便可认出那些顶级球员。除了惟妙惟肖的外形，他们在真实比赛中奔跑、带球、过人、射门等一切球场上的闪转腾挪，都会在游戏中得以原样再现，而球星们标志性的庆祝动作也会大量地出现在游戏中。此外，门将动作和防守方式也进行了重新制作，加入了许多新的扑救和反应动作，游戏中的门将更像现实球赛中的守门员了。而顶级门将的个性元素在本作中也会得以展现。

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

MAX PAYNE 3



多机种	马克斯・佩恩3	Rockstar Games	动作射击
	Max Payne 3		美版
	2012年5月15日	1～16人	59.99美元
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：17岁以上玩家

5 月份个人最期待的游戏非《马克斯 佩恩 3》莫属，其中一大原因是因为本作由 Rockstar 操刀，素质自然属上乘。主线故事也越来越黑暗。目前最新的情报中公布了多种游戏中登场的势力，以及详细的多人模式介绍，让我们期待这款即将在 5 月发售的正 GAME 吧。

沙箱王者演绎线性故事



沙箱游戏中，在叙事方面，没有任何一款游戏可以比得上《GTA》和《荒野大救赎》，无论宏大的背景故事还是每个角色属于自己的故事，这些都是 Rockstar 最为拿手的。不过《马克斯佩恩 3》则是一次挑战，游戏不是沙箱类，而是普通的线性故事。

“两种叙事方式各有利弊，沙箱游戏内容更加自由，开放，但容易让玩家脱离主线，做一些其他次要的事情。而一个线性的叙事结构可以构建一个更加精确，紧凑的故事世界。”——Dan Houser

Dan Houser：制作了多款 Rockstar 的成功游戏，从《GTA III》到《荒野大救赎》。他表明，在制作过程中不会将自己放在一个角落里独自制作游戏，Rockstar 不会有独立制作的内容，制作者与游戏剧本创作者、动画制作者、设计师都将同步创作游戏，共同努力，打造一款真正流畅紧凑的游戏流程。





故事登场势力逐个介绍

Comando SOMBRA



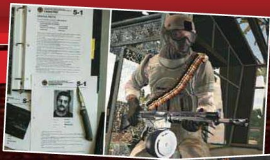
来自巴西监狱的犯人，Comando SOMBRA 凭借恐怖威胁和暴力手段成为在圣保罗最致命犯罪组织团伙之一。他们的力量遍及整个贫民区，在那里他们可以招募士兵，以及隶属自己的法律。



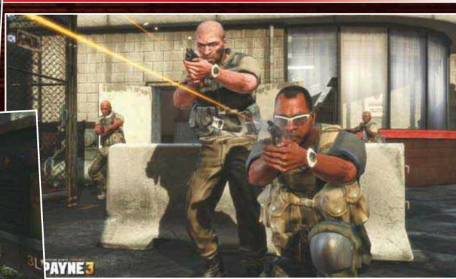


More, GO 73139.blog.163.com

©2012 Rockstar Entertainment



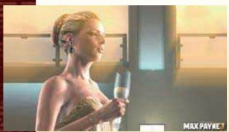




The Crachá Preto

游戏中圣保罗最臭名昭著的部队之一，有文件表明，他们常常滥用私刑，队内由多名专业警察，消防员，以及流氓军人所组成的强大军队，约有 400 人。虽然他们自称是“社区自我防卫力量”，不过文件已说明，他们有敲诈、勒索、贩毒等恶劣事迹。其中队中的阿尔瓦罗・内维斯和其得力助手米洛瑞金全部都是危险人物，他们会毫不犹豫地发动暴力行动，不择手段地干掉任何企图阻挠其行动的人。

法比安娜 布兰科（Fabiana Branco）







出生在葡萄牙里斯本，24 岁，前模特出身的慈善名媛，布兰科目前已经在圣保罗，经常可以看到她参加各种慈善和社交场合。将与法比安娜结婚的房地产开发商罗德里戈・布兰科目前成为了圣保罗最引人注目的绑架目标之一。

多人模式颠覆以往传统



“我们希望增加更多的互动性，为传统的多人模式创造出更多的戏剧”。——Dan Houser

多人在线模式，尤其是竞争如此激烈的射击游戏，大部分都已经抛弃了故事叙事以及角色塑造，制作者希望在保持竞争意识的同时，让每个角色保留自己的性格，而不是仅仅只是在外表上有所不同的“兵种”。玩家在帮派战斗中可以感受到他们的性格。



组成帮派的crew

游戏中将引入 crew 系统，类似帮派设定，玩家可以选择私人房间或者向所有人开放的公开房间。crew 系统非常智能化，玩家加入 crew 后如果是在同一大厅的成员，会对同帮派的成员自动进行分配。玩家可以加入 5 个 crew，可以看到自定义的标志，与你同 crew 的队员，以及你对手的装备，当然如果你觉得碍眼，也可以选择将它的显示关闭。

向上一个杀死你的敌人复仇，将会获得更多的经验值，在游戏中 crew 人数没有成员上限，可以有数以千计的玩家加入同一帮派，新手玩家可以让同 crew 的人帮你升级。不知不觉中同 crew 的组员便会相互信赖，产生羁绊。

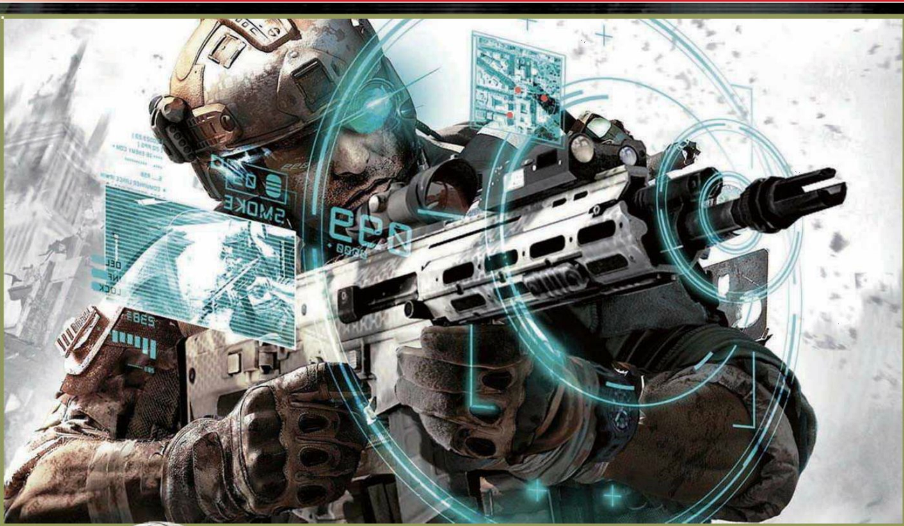
令人兴奋的是，这个 crew 系统将会保留到《GTA V》中以及未来 Rockstar 的游戏中，相信如此具有帮派特色的多人游戏系统，一定可以让玩家感受到不一样的多人游戏特色。

帮派仇杀系统

游戏中有多人模式中常见的仇杀系统，如果某个玩家杀死你两次，便可启动仇杀系统，开始后地图上所有玩家都可以看到有一个特殊的 X 标记在画面中，这便是复仇目标。杀死对方后玩家会获得更多的点数，相反，如果让对方跑掉，他们也会获得额外的经验值。



More, GO: 73139.blog.163.com





TOM CLANCY'S

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

文 华尔兹 美编 anubis

幽灵行动 未来战士		Ubisoft	主视角射击
多机种	Ghost Recon: Future Soldier		美版
	2012年5月22日	多人在线	59.99美元
	对应机种为X360、PS3 X360版对应Kinect		对应玩家年龄：17岁以上玩家

目前，由育碧操刀的《幽灵行动》新作——《幽灵行动 未来战士》即将发售。而近日游戏的网战模式也已经通过 BETA 的形式放出。在新作中，玩家将可以体验到更加新颖的装备以及完全自由的自定义武器系统。游戏网战讲究互相配合，而并非孤军奋战，喜欢此类合作游戏的玩家不妨关注一下本作。



©2012 Ubisoft Entertainment

生存模式 游击战

很少有厂商像育碧这样懂得合作模式，在《幽灵行动》的网战中，玩家必须选择合作，或者死。本作中的合作将比以往作品更加重要。游戏中的生存模式——游击战，同样讲究互相配合，玩家面对一波接着一波的敌人，而本作的生存模式并不仅限于防守，有的时候玩家不得不互相掩护，进行移动。《幽灵行动》的游击战难度很高，玩家队伍中只要有一人阵亡，游戏便会结束，单打独斗只有死路一条。

本作的生存模式有一个特别的开场，玩家进行潜入作战，利用潜入将场地中难缠的敌人优先干掉，玩家在第一波防御中甚至可以无伤通过。之后则开始部署各种防御，等待敌人的猛烈进攻。

玩家每打完一波后便可得到新的连杀奖励，其中包括增强型雷达，暂时隐形，具有毁灭性力量的远程控制导弹等，防御途中出现类似防爆兵这种敌人，需要合理利用这些奖励才比较容易对付。连杀奖励和《COD》差不多，如果玩家阵亡，很不幸，连杀奖励将会从头开始算。每10轮时，玩家必须移动到下一个敌人总部，这个过程十分漫长且困难，需要互相掩护，配合，总之耐心高于一切。只有移动到下一地点后才能拿到战场上急需的补给品。很明显游戏不鼓励玩家只停留在一处"蹲点"。

育碧承诺，玩家要彻底完成这个生存模式，大约需要20-30小时，游击战一共需要坚持50波，在一共5个区域中分别抵抗10轮敌人的进攻。值得庆幸的是，玩家可以在中途保存，不需要一口气打完。





【游戏中的四大亮点】

高科技装备

游戏加入了取材于现实的最新最棒的高科技军事装备，例如神奇的隐形斗篷装置。HUD类似于EA《死亡空间》中的设定，玩家的子弹、弹夹等信息都会在屏幕中央显示，而并非传统的FPS游戏显示在右下角。此外游戏拥有良好的导航系统，引导玩家前往下一个目标处。

50种武器

无限的可能性！玩家将可以获得世界上最先进的武器库，拥有超过50的武器，包括高度可自定义的突击步枪，手枪，猎枪和冲锋枪甚至手榴弹在内的多种选择，以满足玩家完成任务时的需要。

自定义武器

在自定义武器方面，游戏可以用完全自由和细致来形容，玩家可以选择武器的每一个组件。无论是枪身瞄准镜还是握把位置都可以实现自定义，自由度极高。





对应 Kinect

游戏的一大特色便是X360版对应Kinect。玩家除了在菜单画面下进行操作外，还可以在对武器进行组装时，通过体感选项逐步安装属于自己的武器。在战斗中，玩家只需将双手张开便可实现持续开火，而将手握起火力则会停止。







《幽灵行动 未来战士》BETA不完全体验报告

文：天行者

让玩家望眼欲穿的《幽灵行动 未来战士》终于在本月20日开始了BETA测试，从公布到现在已经过去三年了，那本作究竟素质如何呢，从BETA版中可见其一二。

本次BETA只提供了一个Conflic模式供玩家游戏，在这个模式中，双方玩家需要扮演Ghost小队或Bodark小队在地图中互相厮杀，当然还得保护己方据点不被破坏，同时又要去进攻被敌方占领的据点。本次BETA仅提供了两张地图，分别是Pipelin和Mill，前者是尼日利亚小镇，本图存在制高点的概念，占领后能火力压制过往的敌人；同时又存在一些小巷，因此颇受冲锋党的喜爱；另一张地图是俄罗斯乡村小镇，树木茂密，因此这里是狙击手的最爱。

这个模式最多支持6V6，每支队伍又分为了A、B两个小队，这种设定是因为本作加入了Coordination Dial系统，在游戏过程中按住RB(R2)就能打开战术菜单，玩家可以自行选择指定任务或者队友，这样画面中就会出现一条指引线来让你引导你行动。

BETA中有三种职业供玩家选择：步兵（Rifleman）是进攻的先锋，除了突击步枪外，还能携带数量客观的投掷类武器，另外他的弹药箱也能随时给队友补充弹药；工程兵（Enginner）拥有最炫的装备，比如能扫描敌人位置的Sensor，防守必备的Sentry，以及在多支预告片中露过脸的UAV；侦察兵（Scout）则默认装备了拉风之极的光学迷彩，静止状态下会自动开启，这个装备能躲避工程兵的Sensor扫描。看完描述，是不是有一种《战地3》的感觉呢？

在BETA中玩家也能自定义角色，在选单中选择Character即可进入编辑。可编辑的项目一共分为三大类：Appearance（外观），不过仅能改变角色的头部装饰，不知零售版是否会新增自定义细节；Progression（树状图），这里能查看指定等级的解锁项目；Loadout（自定义），这个项目中又分为Primary Weapon（主武器）、Secondary Weapon（副武器）、Grenade（投掷类武器）以及Equipment（附加装备），由于篇幅原因自定义角色方面将会在游戏发售后进行详细描述。

说了这么多，本次BETA依然不能让玩家满意，首先是开服的第一天服务器就非常不给力，网络延迟非常严重，而且还会导致死机；虽然游戏的画面虽然不算差，但是依然停留在《分裂细胞 断罪》的水平，而且时常掉帧；系列的一大精髓"战术系统"虽然有所继承，但是比起前几作来说显得非常"低龄化"，系列老玩家想必不会满意。但无论如何，这款游戏是否会被广大玩家以及市场所接受，还得等游戏正式发售后才能揭晓。

More, GO: 73139.blog.163.com

文 宇宙人 美编 anubis



冰封大陆的新冒险由此展开

每隔一年一部作品“《口袋》系列”终于迎来了系列新作，本作是继2010年发售的《口袋妖怪 黑·白》后续作品，将于今年的6月23日发售。本作标题在系列中首次出现“2”这个序号，舞台依然是大家所熟悉的伊宿大陆，而主题妖怪将是前作中登场的第三只传说口袋妖怪丘雷姆，不过由于分两个版本发售，所以丘雷姆追加了黑、白两个形态分别在两部作品中登场。

口袋妖怪 黑·白2		Nintendo	角色扮演
NDS	ポケットモンスター-ブラック2・ホワイト2		日版
	预定2012年6月23日	1人	4800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

冒险舞台

既然名为《黑·白2》，本作的舞台自然还是前作的伊宿大陆，不过时间是前作的两年后。从目前公布的地图可以看到，伊宿大陆有将近一半的区域被冰封起来，在这两年间到底发生了什么异变呢？





主人公



劲敌

现在开始我要生气了！

居住在桧扇市，与主人公一起长大的少年。热衷于在战斗中与口袋妖怪一起变强，内心也有非常关心妹妹的另一面。



水五 シズイ

另一个道馆的馆主，性格豪爽的个人主义者，但也给予主人公一些建议。擅长用水系的口袋妖怪。

阿卡洛玛 アクロマ

无所不知的神秘人，对口袋妖怪之所以强大的秘密进行着研究。在旅途中也给予主人公很多帮助。

口袋妖怪的力量到底从何而来呢？



穗美香 ホミカ

主人公旅途上将要面对的道馆馆主之一，徽章是贝斯形状，而他的道馆是一个卡拉OK厅。擅长用毒系的口袋妖怪。



伊宿大陆的全新面貌！

本作主人公的旅途起点是桧扇市——一座位于伊宿大陆西南方的城市，这里不仅有精灵中心，还有训练员学校等各种设施。此外，随着两年的过去，伊宿大陆还增加了很多新设施。

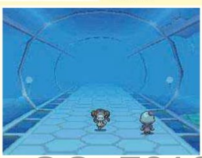


▲城市中的高台，远处的景色一览无遗。



◀从外面也能感受到里面热闹气氛的设施，到底是……？

▼由玻璃建成，长长的类似水族馆的海底隧道，外面还能看到巨翅飞鱼等口袋妖怪。



◀两旁摆满摊位的商店街。

全新的传说口袋妖怪！

黑丘雷姆和白丘雷姆是作为本作的主题妖怪登场的新口袋妖怪。它们的原始形态是《黑·白》中的第三只传说口袋妖怪，隐藏在笼目镇东北方的巨人洞窟最深处。新形态的外型跟前作的莱西拉姆和泽克罗姆相似，螺状的尾巴都是它们的特征之一。黑、白丘雷姆在战斗中满足一定条件能进入Over Drive状态，不仅外形会发生变化，能力会也大幅提升？此外，两只新妖怪同样有自己的专用技能，威力也大大超过了莱西拉姆和泽克罗姆的专用技！要捕捉它们恐怕苦战在所难免吧。

启动Over Drive之后，黑、白丘雷姆尾巴里会分别分别呈现出蓝色和红色的火光，还伸出了很多导管与后背相接。专用技能都是冰系，难道与这次冰封大陆有关？



黑丘雷姆 ブラックキュレム

白丘雷姆 ホワイトキュレム

More, GO. 7313...163.com

©2012 Pokémon. (c)1995–2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

CAPCOM@UCG

我们都是卡饭!



揭秘龙之信条

UCG对话CAPCOM知名制作人

文 九兵卫&洛克 摄影 胜负师 美编 anubis

再访CAPCOM



▲最先到场的是导演伊津野英昭。



▲松川美苗正在翻阅《游戏机实用技术》。

2012年4月24日，受Capcom ASIA邀请，胜负师、九兵卫和我再次前往位于香港尖沙咀的Capcom ASIA采访《龙之信条》的制作人。24日是工作日，且不是旅游旺季，因此我们决定将出发时间定在早上9点，果然在福田口岸过关时，并未像上次那样遇到恐怖的人流。除了办团签的我再次被旅行社狠宰了50大洋的过关手续费外，整个过程都十分顺利，三人仅用30多分钟就成功“过关”，并在中午12点抵达目的地。由于和Capcom预约的采访时间是下午两点，现在就去拜访显然有些不合适。而未吃早饭的我们经过一路长途跋涉也早已饥肠辘辘，决定先找个地方解决温饱问题。不过12点也正好是学生和工薪族下班就餐的高峰时段，周围的各大餐馆都人满为患，就连一些卖手工汉堡、关东煮等零食小吃的店门口都排着长龙。在九兵卫在带领下，终于发现不远处的美心快餐店还有些空位，虽然这里卖的食品和平时在编辑部楼下“饮食最烂一条街”吃到的差不多，但能坐着休息也总比站着吃饭强点。不料实际入口后才发现不同之处，虽然一样是六宝饭，但这里的食材非常新鲜，虽算不上好吃，但味道还是足矣来回碾压编辑部楼下的那些地沟油餐厅。而且价格也不贵，一份带汽水的套餐换算成人民币也就20来块。

酒饱饭足并稍作休息之后，我们在九兵卫的带领下来到Capcom ASIA本部，此时离2点还有一段时间，三位制作人还未到达。负责接待我们的林小姐热情地带我和胜负师参观他们的办公室，并简单介绍了采访的注意事项。采访的房间放着一台开启的X360和一台大电视。林小姐告诉我们，等一下三位制作人会演示游戏的实际试玩，X360和电视就是为此准备的。这让我兴奋不已，毕竟游戏中有很多《怪物猎人》的影子，作为一名猎人爱好者，本作自然受到我的关注，能在游戏发售的一个月前了解到游戏真实面貌的机会并不多。在和林小姐的闲聊中，时间很快就到了1点50分。《龙之信条》的三位制作人伊津野英昭、木下研人和松川美苗先后抵达Capcom ASIA。在经过一番简单的介绍后，伊津野英昭拿出《龙之信条》的光碟，随着带有浓郁欧洲风格的背景音乐响起，本次采访正式开始。



More, GO: 73139.blog.163.com

游戏内容抢先看

和同日在 PSN 和 LIVE 上更新，供普通玩家体验游戏内容的试玩版不同，本次三位制作人带来的是 Capcom 开发人员使用的内部测试版，内容可以说和正式版游戏几乎一致，甚至有“NEW GAME”“LOAD GAME”“OPTION”等正式游戏中才会出现的选项。此次演示的内部测试版不仅帧数方面比试玩版更足，也为我们展现出游戏的全貌。可能是没有进行安装，在游戏过程中偶尔会出现顿卡的现象，好在都发生在剧情部分，战斗部分十分流畅。下面就让我们一起看看，在正式版游戏中都有什么内容吧。





▲由杀死巨龙的英雄埃德曼建立的城镇。

城镇

本次试玩由坐在中间的关卡设计师木下研人拿起手柄担任演示游戏的重任，而游戏的制作监督，也是离电视最近的伊津野英昭则热情地为我们讲解游戏内容。读取存档后，主人公出现在一个典型的中世纪城镇中，伊津野英昭告诉我们，普通玩家大概游戏时间一到两小时可以抵达这个城市，这里也是以后玩家的冒险据点。相信之前看过前线报道的玩家都能猜到这个城镇，没错，这里这个城镇正是由杀死巨龙的英雄埃德曼建立的格朗・索伦城，同时也是游戏中最大的城镇。玩家在这里不仅可以接受各式各样的委托，也可以找到很多对冒险有用的信息。在演示过程中发现，格朗・索伦的面积十分巨大，里面有众多 NPC 和排布紧密的房屋。由于城堡建立在山上，因此整座城镇充满着高低落差的场景。如果从 10 米以上的高度跳下主人公会受到跳落伤害，在实际游戏的时候千万不要图方便而不计后果从高处跳下。

PAWNS

《龙之信条》是一款相当重视队友合作的游戏，在《怪物猎人》中，你可能总是和你的队友一起征战怪物，在《龙之信条》中，队伍则是以主角为主，队友会根据现在的情况全力帮助主人公战斗，因此选择合适的队友也是关键所在。

城镇中的居民分为三种，第一种是普通的居民，这些居民按照日出而作日入而息的规律在城镇中生活；第二种是和玩家有交流的商家，他们会为玩家提供一些服务，比如贩卖武器；最后一种则是能和玩家并肩作战的 Pawns，通过和他们对话能邀请他们入队一同冒险。玩家的队伍人数有上限的设定，玩家可以和其他三名队友组成四人小队。如果队伍中的同伴数量已达到上限，可以通过交换的方式更替 Pawns。不过 Pawns 的强度不一，判断 Pawns 强度最直观的方法便是查看对方的等级，在战斗中玩家可以通过十字键对 Pawns 下达简单的指令，从而控制战局的发展。



■伊津野英昭和木下研人正在为我们讲解游戏内容。





龙之信条访谈





伊津野英昭

《龙之信条》制作监督
代表作：“《鬼泣》系列”监督

木下研人

《龙之信条》关卡设计
代表作：“《怪物猎人》系列”设计师

松川美苗

《龙之信条》制作人
代表作：《逆转裁判 4》制作人、《最后的战士》制作人

Q：在之前的宣传中可以看到，本作似乎很注重玩家之间的配合与协作，请问本作是以什么样的方式进行联机游戏，如果没有条件联网游戏是否会导致游戏难度上升？

伊津野：我们在游戏中设置了 1 万种共 20 万名各种各样的 Pawns，要说和在线联机不同的地方，因为没有成长，下一次雇佣同样的 Pawns 虽然不会成长，但因为游戏里有不同等级、不同种类的 Pawn，所以难度也并不会太高，即使大家单机游玩也一样不会感到困难。

Q：除了目前公布的同伴系统，本作还有其他对应网络的要素吗？

伊津野：这个嘛……（笑）

松川：现在还有一个重要情报尚未公开，到了 5 月份游戏发售之前大家自然就知道了。

More, GO: 73180.blog.163.com

职业

在之前的前线狙击中已为各位介绍过，本作一共有九种职业，他们分别是战士、盗贼、法师、勇者、游侠、巫师、秘法骑士、刺客和魔射手，其中战士、盗贼、法师为基础职业，勇者、游侠、巫师是上级职业，而秘法骑士、刺客和魔射手则是三种基础职业通过不同的组合衍生出全新的混合职业。

在游戏中能够自由转职，不过角色的装备并不是通用的，这里顺便提一下本作的装备系统。游戏的装备和《黑暗之魂》有些相似，每个装备都有自身的重量，若超过一定重量角色会进入不利状态。在武器店可以通过强化增强装备的属性或是减轻装备重量。游戏的装备种类非常丰富，从护甲到护腿一应俱全，可谓是武装到牙齿。不过大部分职业的装备都不是共通的，比如需要近身肉搏的战士和动作敏捷的盗贼之间就无法共享装备，因此在转职的时候也要考虑一下自己是否有转职对象的装备，否则就要花费金钱前往武器店购买相应的装备。

在介绍技能之前，先说一说游戏的 RC 和 G 系统。其中 RC 是一个特殊数值，只能通过完成任务等特殊方式获得，可以用来学习技能和招募比自己强的队友。而 G 则是普通的金钱，可以购买回复道具和武器。游戏中每个职业都有两种技能，例如战士有剑技和盾技，盗贼有弓技和刀技，法师有元素系和支援系。学会之后就能进入相关界面装备技能，每种技能各能装备三个，分别对应手柄的 X/Y/B 和□ / △ / ○，在战斗中配合 LB 和 RB（L1 和 R1）使用。





►虽然游戏的职业数量不多，但各具特色，玩家不用担心在游戏过程中感到枯燥。

集合石

成为“觉者”后，主人公的身分变得相当特殊，除了在城镇中寻找队友外，在冒险过程中主人公还能使用“集合石”召集同伴。调查集合石后玩家会被召唤到一个特殊的场景，在联网的状态下玩家能够下载其他玩家的角色，和他们组队一起冒险。游戏为玩家设定了详细的搜索方式，各位可以依照自己的喜好从职业、等级等各方面设定搜索条件。为了防止通过“蹭高级 Pawns”的方式快速升级而失去游戏原本的乐趣，玩家只能免费召集比自己等级低的队友，需要花费一定 RC 才能召集比自己等级高的队友，Pawns 的等级越高所需的 RC 也越多。至于是找一个和自己能力差不多的队友实打实的推进流程，还是通过“前期投资”的方式找一个强力队友，就由各位自己取舍了。

在介绍集合石的时候，伊津野英昭还告诉我们，当游戏正式运营之后，他们还会放出各种联动式的 Pawns 供玩家下载，这样一来在游戏中和其他游戏的角色共同组队冒险也不是梦哦。



■这就是能召集伙伴的集合石。

伊津野：请再等待一段时间吧。

Q：本作出现很多欧洲中世纪的怪物，例如火龙和狮鹫，请问在游戏的制作过程中，是否有参考什么类似的资料？

伊津野：关于怪物的设定，在一些电影和游戏作品中都有出现，此外我们还参考了实际中的动物。特别是设定“独眼巨人（Cyclops）”的时候，本来的灵感是一个巨大的石像，后来觉得如果变成独眼会更接近于怪物，于是就创作出了“独眼巨人”。我们想尽量还原出希腊神话里的独眼巨人在大家印象中的感觉。

Q：之前公布了 6 个职业，有的玩家担心职业数量过少会不会无法突显出角色的个性，在正式版中是否会出现新的职业？

伊津野：刚刚我们演示的 9 个职业，已经包含了之前公布的 6 种，而这也将是游戏中的所有职业。

Q：那么今后会不会通过 DLC 提供全新的职业下载呢？

伊津野：虽然现阶段就是这些职业，但如果玩家的呼声非常强烈，今后要追加新的职业也并非完全不可能。现在还很难说呢。（笑）

Q：游戏中红龙夺走主角心脏，并且让其成为“觉者”的情节有点让人想起了 Cavia 的名作《龙背上的骑兵》，能否透露一下本作的灵感来源是什么？

伊津野：其实主角让红龙夺走心脏的这段章节，是我们最后才确定的。非要说灵感的话，或许更趋向于《勇者斗恶龙》吧，在故事的层面上多少借鉴了一点。

Q：从早期的宣传中可以看到，BOSS 战中玩家必须针对敌人的弱点展开攻势才能制胜，例如运用战士的盾技能将伙伴送到高处，从而攻击到大型敌人的头部。在同社的《怪物猎人》中也有弱点部位的概念，请问集中攻击怪物的弱点，除了能够给予它们更大的伤害外，是否还有削弱它们的战斗力等好处呢？



More, GO. 73139.blog.163.com



▲玩家还能将图片发送到 Facebook 等社交网站，上面会登出玩家的角色资料。



■截屏之后，游戏会在图片上自动打上 LOGO 和水印，看起来就像官方的宣传海报。

存档

由于游戏的地图很大，为了让玩家安心冒险，游戏也为玩家准备了贴心的存档机制。当玩家在游戏中击倒强力敌人时游戏会自动保存，玩家也可以选择自己打开菜单手动存档。在介绍主菜单的时候，两名制作人还为我们介绍了游戏的另一个系统——截图功能，在游戏中只要打开菜单选择最后一项，游戏便会自动将当前画面截屏，截屏后图片会自动保存到主机中，玩家可以在对应的功能中查看刚才截取的画面，这对没截图卡但又想保存自己游戏过程的玩家来说可是一个不错的消息。





◀拥有三个头的奇美拉，将背后的蛇头干掉后战斗会轻松不少。

▶本次演示的 BOSS——石巨人，身上的紫色光点便是其弱点所在。

战斗

在木下研人演示战斗部分时发生了一个小插曲——本来 Capcom 只给我们安排了一个小时的采访，可介绍完城镇部分的内容后时间已经过了大半，幸亏可以超时。

此次木下研人使用特殊道具“传送石”将主人公瞬间送到远方，这种道具能让主人公在两个传送点中快速移动。在他操作的时候，我们也看到了本作的地图，从城镇到演示的战斗区域之间有相当一大段距离，按城镇大小估计，如果用走的话，估计至少要耗费半个小时，而这仅仅是大地图中的冰山一角，可见本作的地图之大。



伊津野：在演示里，我们可以瞄准独眼巨人发射激光的部位攻击，这将对它造成巨大的伤害；另外就是像灰龙，如果玩家将它的头部切断过段时间会复活，而和神话里面的传说一样，如果玩家用火对其伤口烧灼，这样就阻止其迅速愈合。总之，游戏里的所有敌人都有各种各样的弱点，玩家可以自己去发掘，也可以通过同伴的“知识”来了解相关的情报。

Q：那么根据玩家是否攻击不同的弱点，任务完成后的报酬会有变化吗?

伊津野：报酬不会有变化。特别擅长动作游戏的玩家，即使不知道怪物的弱点也能凭借敏锐的身手获得胜利；而对动作游戏苦手的人，也可以像玩角色扮演游戏一样，在城镇里收集各种有用情报，打听怪物的弱点，借助那些了解怪物弱点的 Pawn 也能同样解决敌人。不管用什么方法击倒怪物，获得的报酬都是一样的，这也比较公平。

Q：本作会做成系列化的游戏么?

伊津野：我当然非常想把本作系列化，不过这要看玩家的声援。大家的反响越好，续篇制作的可能性就越大，所以请务必支持这款游戏。（笑）



Q：目前动作游戏因为系统复杂的关系越来越核心向，许多生涩难懂的设定和技能让玩家望而却步，关于这方面，想询问一下两位的想法。

伊津野：我从最开始就没有考虑给游戏加入复杂的系统或者提高难度，大家在游戏的过程中对游戏会慢慢了解。可能初看会觉得本作的同伴系统这些有点繁琐，但其实玩起来却很简单。另外战斗部分因为只有跳跃和攻击指令两种，所以基本规则较为简单，我觉得玩家应该会渐渐地熟悉。

Q：从之前的宣传资料中可以得知，本作设有多个结局，最终进入哪个结局完全由玩家的行为决定。那么这是否代表玩家可以依照自己的意志选择杀死红龙，还是帮助恶势力欺压国民呢?

More, GO: 73139.blog.163.com

本次演示的敌人是一个由石头组成的巨人，在前往目的地的途中还不时遇到一些小怪骚扰，其中还有试玩版中玩家要面对的BOSS奇美拉，看来在能力提升之后，之前的BOSS也免不了要沦为普通的杂兵。游戏的战斗系统不免让人想起同社的《怪物猎人》，角色HP下方有一条气力槽，奔跑（按下左摇杆）、跳跃、攻击、攀爬（按住RT或R2）都会消耗气力，气力全部用光之后角色会气喘如牛，进入一段时间的不利状态。游戏的画面虽谈不上华丽，但战斗起来十分流畅，没有丝毫的拖慢感，在野外场景的视野也非常宽广，站在山崖上还能看到远处的景物。值得一提的是，本作中玩家能看到的大部分景物都能实际到达！这也让游戏的自由度提高不少。

避开小怪的骚扰之后，我们终于见到本次讨伐的目标——石巨人，石巨人的身上有不少弱点，在战斗中乱打的话很难对它造成有效伤害，需要针对性地攻击弱点才能快速击杀它。木下研人选用的是远近结合的游侠，战斗初期他先让队友上前吸引巨人的火力，自己则在后面瞄准敌人的弱点发起攻击。当巨人进入硬直时再狂奔过去，通过攀爬系统抓住石巨人的身体，更有效率地攻击它的弱点。需要注意的是，如果玩家一直受伤，HP上限也会减少，这对玩家来说非常不利，要尽快利用回血手段回复。当石巨人的弱点被全部破坏后它会进入狂暴状态，攻击欲望增强，此时玩家一定要注意自己的安全。由于在战斗中玩家可以用BACK/SELECT呼出菜单嗑药，同伴力尽的时候还能通过救援的方式让他们继续战斗，因此战斗难度不算很高，相信动作游戏玩家能很快上手。

之后木下研人又为我们演示了一段在地下祭坛的冒险，祭坛散发出的气氛和《黑暗之魂》十分相似，昏暗狭隘的走道和蝙蝠、不死系敌人的组合让人倍感压抑。不过关底BOSS却非常喜感，这个外形像只猴子的野兽会一直盯着队伍中的女性角色打，随着战斗的进展，它的屁股还会因为兴奋而变红……不过喜感归喜感，这头“泼猴”的实力还是极为强悍的，就当众人以为木下研人要败下阵时，或许因为“泼猴”太过兴奋而头脑短路，只见它潇洒地一跳，直接坠入地面摔死，自然引来一阵哄堂大笑。





◀在试玩版中出现的狮鹫，集中攻击翅膀是对付它的诀窍。

试玩 最后，在制作人的邀请下，我和九兵卫分别尝试了一下本作的战斗。本作最大的特色便是鼓励玩家智取，而不是和敌人硬碰硬。比如从后面抱住敌人让队友趁机击杀、将小型敌人抱起直接丢下悬崖、甚至是使用场景中提供的炸药和弩炮战斗。至于游戏的手感，建议感兴趣的玩家自己上LIVE或PSN下载试玩版体验一番。

在文章的最后给各位说说在同日放出的试玩版，其实这个试玩版就是2011年TGS上提供的试玩内容，只是增加了一个捏人模式，因此和正式版相比游戏的帧数会有所不足，尤其是狮鹫翅膀着火落地这种充满特效的场景中更是如此。

本次试玩版分为“奇美拉”“捏人”“狮鹫”三个部分，其中第一部分“奇美拉”以教学为主，在开始玩家可以用一些杂兵熟悉操作，所使用的职业也是皮糙肉厚的战士，最后要和长着三个头的奇美拉战斗；而“狮鹫”部分则是使用防御力偏低的盗贼，玩家要活用攀爬系统攻击狮鹫的翅膀才能快速解决战斗。

伊津野：这次的剧情设计，总的来说并没有准备黑暗方向的结局。根据玩家的战斗表现，游戏也会迎来不同的结局，只是没有邪恶面的结局而已。

Q：本作的地图很大，而且村庄和城镇数量繁多，请问在游戏中能否通过驯服怪物的方式，让玩家可以骑着巨龙自由行动？

伊津野：从结论上来说应该不可以吧，哈哈。如果骑在龙背上，玩家的耐力槽会不断减少，最后肯定会掉下去。虽然可以跳跃着前进，但一旦没力气了还是会掉下去摔死。

Q：和NPC组队游戏时，NPC会告诉玩家地精讨厌火焰，在往后的BOSS中，AI是否会告诉玩家一些有用的信息，帮助玩家打倒敌人呢？

伊津野：同伴不仅会告诉玩家弱点所在，还会提醒玩家“就是现在！快攻击这里！”这样的时机；玩家遇到危机了，他们也会说“我来帮你”，或者鼓励玩家、给予提示等等。同伴自身遇到危险，同样会向玩家求救。

Q：《龙之信条》的音乐给人印象非常深刻呢！

伊津野：我们在游戏的音乐创作上也花了不少工夫，包括去欧洲请那边的交响乐团录制音乐，所以听上去会有种非常宏大的感觉；而战斗时的主旋律则是请到了“《怪物猎人》系列”的音乐制作团队，因此素质非常高。

Q：游戏的DLC目前还有其他计划吗？

伊津野：目前公布的DLC有一些特别的委托以及武器，其他的则在策划之中，如果有新的情报一定会告诉大家。



Q：最后还有一个小小的问题，本作的成就/奖杯难度如何？

伊津野：怎么说呢？应该不算特别难，没有那种需要玩家特别去反复尝试和挑战的内容，喜爱这款游戏的玩家一定要早日把游戏完美，哈哈。

More, GO. 73139.blog.163.com

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年4月16日～4月22日

1 NEW 火焰之纹章 觉醒 3DS

ファイヤーエムブレム 觉醒

■2012年4月19日发售■Nintendo■策略角色扮演■4800日元



本作是时隔5年之久的系列原创新作，虽然人设风格的变换让系列爱好者颇有微词，但游戏内容还是值得肯定。保留系列高难度精髓的同时，休闲模式也能让初次接触游戏的玩家轻松上手。多达四十三章的关卡配合追加DLC内容足以耗费玩家的大量时间。

本周：242 600套 累计：242 600套

2 NEW 公主代码 3DS

CODE OF PRINCESS

■2012年4月19日发售■Agatsuma■动作角色扮演■6090日元



由著名画师西村キヌ担任人设的横版过关动作角色扮演游戏，可选角色有姬战士、盗贼、旅人和魔导师等职业，玩家可以通过各种按键组合来使出丰富多彩的连技将敌人击退，剧情模式通关后还能开启自由模式使用更多角色，利用互联网还能实现4人联机。

本周：19 554套 累计：19 554套

↑ 3	超级马里奥3D大陆 スーパーマリオ 3Dランド	■2011年11月3日发售 ■Nintendo■平台动作	本周 14491套 累计 1531281套	3DS
↓ 4	第2次超级机器人大战Z再世篇 第2次スーパーロボット大战Z再世篇	■2012年4月5日发售 ■NBGI■策略角色扮演	本周 13560套 累计 310941套	PSP
↑ 5	怪物猎人3 tri G モンスターハンター3（トライ）G	■2011年12月10日发售 ■Capcom■动作	本周 13069套 累计 1410531套	3DS
↓ 6	王国之心3D キングダム ハーツ 3D	■2012年3月29日发售 ■Square Enix■动作角色扮演	本周 12881套 累计 286342套	3DS
↓ 7	新·光之神话 帕尔提娜之镜 新·光神话 パルテナの镜	■2012年3月22日发售 ■Nintendo■动作	本周 10915套 累计 235913套	3DS
↑ 8	马里奥赛车7 マリオカート7	■2011年12月1日发售 ■Nintendo■竞速	本周 10892套 累计 1700215套	3DS
NEW 9	拓麻歌子的小商店3DS ちょ～りっち！たまごっちのプチプチおみせっち	■2012年04月19日发售 ■NBGI■益智	本周 8453套 累计 8453套	3DS

10 NEW 名侦探柯南 过往的前奏曲 NDS

名探侦コナン 过去からの前奏曲

■2012年4月19日发售■NBGI■文字冒险■5040日元



以人气动画《名侦探柯南》为题材的本格推理文字冒险游戏，讲述工藤新一曾遭遇过的事件和此时江户川柯南正遭遇的事件，玩家要将两件事的线索互相串联起来才能看清事件的全貌并查出真相。一些特定的场合玩家可以指定同伴帮忙调查，根据选择的同伴还会为调查带来不同的进展。

本周：8 312套 累计：8 312套

在近段时间3DS大作连番轰炸下，本周日本游戏销量榜几乎被3DS游戏“刷榜”。备受期待的《火焰之纹章 觉醒》凭借自身的人气和丰富的内容毫无悬念地拿下了本周日本销量排行榜的冠军，24万的销量甚至比第二位的《公主代码》高出10倍有多，但另一方面也昭示着本周日本市场的销量较为疲惫，前段时间销售劲头火爆的《机战Z》和《王国之心3D》都相继降温下来。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年4月15日～4月21日



1 巫师2 王国刺客 加强版 X360

The Witcher 2: Assassins of Kings

■WB Games■2012年4月17日发售■角色扮演■上周排位：-

本作的主角杰洛特是一个以猎杀魔物为生的狩魔猎人，在狩魔猎人的信条中，只有中立和酬劳，没有固定的立场。作为一款美式RPG，本作的风格硬派，剧情优秀，游戏世界有大量的内容等待着玩家去发觉，具有繁体中文版的优势能打破语言障碍，让更多国内玩家增进对故事与人物的理解，从而喜欢上这个系列。

本周：110 255套 累计：110 255套

《巫师2 王国刺客 加强版》全球媒体评分与评价摘录

IGN: 本年度最佳游戏之一，近年X360平台上最为成熟而完善的角色扮演游戏。（8.5）

Eurogamer: 《巫师2》的背景剧情引人入胜，游戏的系统和剧情确保了本作足以成为一个极其诱人的传奇故事。（9.0）

GameInformer: 游戏战斗成分重，不同的选择会影响游戏的进程，极具吸引力的故事剧情是迄今为止游戏史上最出色的剧情之一，超长的移植周期确保了游戏和原版一样出色。（9.5）

OXM US: 爱人，法师，囚徒，狩魔猎人，我们的白发英雄是一位内心复杂的勇士，而这也是这款角色扮演游戏的魅力所在。（8.5）

2	COD现代战争3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■Activision■2011年11月8日发售 ■主视角射击■上周排位：3	◆本周 35231套 ◆累计 7954642套	X360
3	跳舞吧3 Just Dance 3	■Ubisoft■2011年10月7日发售 ■音乐■上周排位：5	◆本周 34197套 ◆累计 4659404套	Wii
4	Kinect星球大战 Kinect Star Wars	■Microsoft■2012年4月3日发售 ■动作■上周排位：1	◆本周 33038套 ◆累计 360206套	X360



5 质量效应3 X360

Mass Effect 3

■EA■2012年3月6日发售■角色扮演■上周排位：9

欧美角色扮演游戏大作《质量效应3》在4月10日推出了网战DLC：RESURGENCE PACK。该DLC包含了每个职业一位新角色与两张新地图，还有三把全新武器。新增加的角色为阿莎丽人惩恶使（异能者）、巴塔利安人士兵、桀斯工程师、桀斯猎手（渗透者）、巴塔利安人哨兵和克罗根人先锋。每个角色均有一项以上的新能力。

本周：31 491套 累计：1 221 971套

6	刺客信条 启示录 Assassin's Creed: Revelations	■Ubisoft■2011年11月15日发售 ■动作■上周排位：6	◆本周 29681套 ◆累计 1687000套	X360
7	COD现代战争3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■Activision■2011年11月8日发售 ■主视角射击■上周排位：8	◆本周 28184套 ◆累计 4655787套	PS3
8	NBA 2K12 NBA 2K12	■Take-Two■2011年10月4日发售 ■体育■上周排位：7	◆本周 27805套 ◆累计 1709449套	X360
9	尊巴健身2 Zumba Fitness 2	■Majesco■2011年11月15日发售 ■体育■上周排位：14	◆本周 24334套 ◆累计 732626套	Wii
10	刺客信条 启示录 Assassin's Creed: Revelations	■Ubisoft■2011年11月15日发售 ■动作■上周排位：11	◆本周 22607套 ◆累计 1033390套	PS3

相比起日本那边，本周美国市场的销量则较为平稳，《COD》、《跳舞吧3》、《质量效应3》这些作品依旧取得不错的成绩并在榜上占得一席位，看来能否长卖是一部作品销量获得成功的关键。而登上榜首的是新上榜的《巫师2》，虽然目前来看各大媒体都给出了不错的评分，但11万的销量并不算理想，期待之后能有更好的表现。

More, GO: 73138.blog.163.com

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2012年4月8日～4月14日

名次	游戏	资料	销量	机种
1	Kinect 星球大战 Kinect Star Wars	■ Microsoft ■ 2012 年 4 月 3 日发售 ■动作■已发售时间：2 周	◆本周 125764 套 ◆累计 543569 套	X360
2	COD 现代战争 3	■ Activision ■ 2011 年 11 月 8 日发售 ■主视角射击■已发售时间：23 周	◆本周 71133 套 ◆累计 13860774 套	X360
3	质量效应 3 Mass Effect 3	■ EA ■ 2012 年 3 月 6 日发售 ■角色扮演■已发售时间：6 周	◆本周 63918 套 ◆累计 2060685 套	X360
4	COD 现代战争 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■ Activision ■ 2011 年 11 月 8 日发售 ■主视角射击■已发售时间：23 周	◆本周 63157 套 ◆累计 11671250 套	PS3
5	跳舞吧 3 Just Dance 3	■ Ubisoft ■ 2011 年 10 月 7 日发售 ■音乐■已发售时间：28 周	◆本周 62778 套 ◆累计 8893842 套	Wii
6	新・光之神话 帕尔提娜之镜 Kid Icarus: Uprising	■ Nintendo ■ 2012 年 3 月 22 日发售 ■动作■已发售时间：4 周	◆本周 58468 套 ◆累计 555585 套	3DS
7	马里奥赛车 7 Mario Kart 7	■ Nintendo ■ 2011 年 12 月 1 日发售 ■竞速■已发售时间：20 周	◆本周 56737 套 ◆累计 5418441 套	3DS
8	马里奥聚会 9 Mario Party 9	■ Nintendo ■ 2012 年 3 月 2 日发售 ■益智■已发售时间：7 周	◆本周 56306 套 ◆累计 597057 套	Wii
9	FIFA 街头足球 FIFA Street	■ EA ■ 2012 年 3 月 13 日发售 ■体育■已发售时间：4 周	◆本周 55772 套 ◆累计 507385 套	PS3
10	超级马里奥 3D 大陆 Super Mario 3D Land	■ Nintendo ■ 2011 年 11 月 3 日发售 ■平台动作■已发售时间：24 周	◆本周 54898 套 ◆累计 5868256 套	3DS

全球范围的销量情况与之前没有太大变化，《Kinect 星球大战》第二周的销售势头依然迅猛，继续占据了榜首席位，两周 54 万的销量已经直逼发售了 4 周销量 55 万的《新・光之神话 帕尔提娜之镜》了。《质量效应 3》最近又推出了新的 DLC，销量也得以维持着令人满意的成绩。而《鬼泣 高清收藏版》和《第 2 次超级机器人大战 Z 再世篇》则随着发售的热潮退却相继跌出了前 10，毕竟前者只是一款复刻移植作品，而后者只在日本市场发售，供求已经渐渐饱和，不过取而代之的是《COD 现代战争 3》这些老面孔的回归，两个版本分别占据了第 2 和第 4 位，加起来 14 万的销量令人满意。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	4月1日～4月7日	4月8日～4月14日
1	X360	625 781 461套	2 483 602套	1 928 981套
2	PS3	537 956 052套	2 049 728套	1 838 131套
3	Wii	782 786 751套	1 505 080套	1 334 401套
4	NDS	726 307 733套	780 852套	732 332套
5	3DS	36 087 756套	537 788套	449 251套
6	PSP	261 730 838套	560 040套	316 527套
7	PSV	2 577 831套	113 801套	106 779套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	4月1日～4月7日	4月8日～4月14日
1	3DS	17 298 982台	193 015台	174 341台
2	PS3	63 655 496台	170 125台	163 783台
3	X360	65 617 217台	169 648台	132 959台
4	Wii	95 644 690台	77 502台	71 227台
5	PSV	1 928 772台	72 994台	65 566台
6	PSP	73 688 918台	34 888台	31 364台
7	NDS	151 810 477台	29 574台	26 737台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量，PSP 包括 PSPgo 的销量

销量总分析

1. 作为新世代的掌机，PSV 每周的销量都备受瞩目，但无奈缺乏大作的支持以及游戏库容产量缺乏，销量恐怕短时间内很难取得突破，目前维持在 8000 左右。自从 2 万台关口失守后销量也稳定了下来。而主机销量依然是有 3DS 遥遥领先，而且随着又一款人气系列《火焰之纹章》新作发售，加上还有 6 月份 NDS 的《口袋妖怪 黑・白 2》，任天堂旗下的大作几乎要倾巢而出。

2. 美国市场的局势则没有太大变化，随着独占的作品《巫师 2 王国刺客 加强版》发售，以及跨平台作品的出色表现使得 X360 软硬件依然领先其竞争对手，而 PSV 销量的依然维持在 2 万台左右的水平，表现难以令人满意。

3. 全球市场方面，主机销量同样是由 3DS 领先，紧随其后的是 PS3，中间缩小的差距显得两者之间竞争相当激烈，X360 因为几乎没有日本市场，因此排名有一定差距。软件方面虽然 X360 在日本市场不给力，但欧美市场方面占[illegible]

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	4月2日～4月8日	4月9日～4月15日
1	PSP	66 608 463套	382 242套	137 952套
2	3DS	11 711 586套	195 489套	137 544套
3	PS3	44 314 813套	129 987套	98 158套
4	Wii	63 552 763套	56 754套	46 688套
5	NDS	171 238 275套	39 665套	28 474套
6	PSV	991 551套	24 713套	19 568套
7	X360	10 806 790套	24 453套	15 952套
8	PS2	134 527 154套	765套	639套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	4月8日～4月14日	4月15日～4月21日
1	X360	361 448 387套	1 043 153套	1 024 297套
2	PS3	221 637 612套	732 453套	671 605套
3	Wii	391 608 556套	717 771套	637 724套
4	NDS	312 700 972套	422 322套	390 142套
5	3DS	13 173 948套	154 728套	125 985套
6	PSP	93 101 040套	81 767套	78 820套
7	PSV	654 981套	35 977套	49 193套

2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	总销量	4月9日～4月15日	4月16日～4月22日
1	3DS	1 461 116台	63 796台	84 760台
2	PS3	474 147台	17 765台	16 390台
3	PSP	330 638台	13 166台	11 779台
4	PSV	227 831台	8 250台	8 206台
5	Wii	185 773台	6 837台	7 025台
6	X360	24 595台	1 373台	1 282台
7	PS2	17 526台	1 212台	1 172台
8	NDSi LL	18 656台	800台	760台
9	NDSi	14 082台	633台	516台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	4月8日～4月14日	4月15日～4月21日
1	X360	33 894 634台	67 761台	67 468台
2	PS3	21 188 810台	52 351台	54 403台
3	3DS	5 050 623台	49 139台	45 897台
4	Wii	39 282 313台	31 401台	32 346台
5	PSV	508 439台	25 443台	26 182台
6	NDS	50 650 282	10 715台	9 333台
7	PSP	19 504 315	3 473台	3 161台

More, GO: 73139.blog.163.com

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



巫师 2 王国刺客 加强版

黄金珍藏



X360

- The Witcher 2: Assassins of Kings (Enhanced Edition)
- NBGI
- 角色扮演
- 2012年4月17日
- 繁体中文版

总分 27

[游戏简介] 本作是去年 PC 平台上发售的美式角色扮演游戏《巫师 2 王国刺客》的加强版，也是系列首款登陆家用机的作品。本作的故事较为血腥黑暗，情节阴谋重重，错综复杂，较为适合大龄玩家。游戏有繁体中文版，还会附送游戏地图与中文版攻略，是近期最不可错过的角色扮演游戏。



10

以一个 PC 版老玩家的眼光看来，本作的移植和强化是令人满意的，战斗系统仍然维持了角色扮演游戏中罕见的真实性和高难度，五个法印的灵活运用与合理的地使用反击仍然是在敌人围攻中保持生存的关键。游戏画面无可避免地出现了一些小问题，但不影响游戏体验，而游戏的音乐水准则令人难忘。

9

本作的剧情优秀，只有将两条路线都各走一遍才能了解事件的全貌。游戏中的每一个选择都关乎忠义、善恶、利害甚至政治立场，有血有肉的角色加上引人入胜的情节使得《巫师 2》的世界格外吸引人。本作的战斗系统不算复杂可难度不低，可探索的区域多，虽然存在一些小问题，但无伤大雅。

8

比起优秀的剧情，游戏的系统设计显得较为单调，值得挖掘的元素十分有限，使得长时间游戏会略显沉闷，幸好高难度下的战斗毫不妥协，让玩家增添了挑战的欲望。作为全中文游戏，游戏的对白十分粗暴，各种粗言秽语随处可见，而且各种成人情节毫无删减，建议在爽快游戏的同时注意影响。

虐杀原型 2



多机种 X360/PS3

- Prototype 2
- Activision
- 动作
- 2012年4月24日
- 美版

总分 21

[游戏简介]《虐杀原型》凭借着出色的创意吸引了一大票玩家的追捧，本作采用了全新的主角 James Heller，一位失去家人的军人。游戏的舞台发生在纽约，并且依然采用沙箱式的玩法。爽快依旧，喜欢暴力超能力题材的玩家千万不要错过。顺便一提，游戏的成就、奖杯非常好拿。



7

游戏在制作上相较 1 代有明显进步，后期爽快感大增，也不会出现 1 代那种难度安排不合理的现象。游戏的适合不同口味的玩家，喜欢爽快暴力大肆破坏的玩家会对本作赞不绝口，而喜欢细心研究系统和打法的玩家则会感觉比较失望。游戏任务重复度过高，给人感觉千篇一律，到后面会觉得厌烦。

7

流程长度恰到好处，画面音效等方面都优于前作，但仍有帧数不足等小问题，任务的重复度较高是本作的一大硬伤。5 种武器的平衡性设定偏差，比如动作较慢的钢拳基本无用武之地，而新增的触手则是常备武器。升级要素丰富但自由度略低，主角无法快速转身也在一定程度上影响了游戏的流畅度。

7

如果这款游戏叫《虐杀原型 加强版》，我愿意给 9 分，但以一款续作的标准来说，本作只能算是改善，还没有从根本上对游戏系统进行革新，所以尽管游戏在操作手感、画面表现和系统细腻度上都有所进化，但并没有太多令人眼前一亮的元素。不过这仍然是近期最能给人爽快感的一款沙箱动作游戏。

公主代码



3DS

- コード・オブ・プリンセス
- Agatsuma
- 动作角色扮演
- 2012年4月19日
- 日版

总分 20

[游戏简介] 与土星时代名作《守护英雄》非常相似的横版过关游戏，并带有角色育成要素。请到了 Capcom 的“《街霸》系列”御用画师西村娟担任人设。剧情以主线任务的形式推动，通关后还有大量追加任务与联机任务可以游玩。对战模式下与同伴联机从 1 对 1 到 4 人乱战，可以选用数十名角色，耐玩度极高。



7

作为一款原创游戏而言，本作的综合素质属于中等偏上，有着可控角色多、带有育成要素、敌人设计出色、耐玩度高等优点，而知名画师的人设可谓是锦上添花。支持联机是本作的一大亮点，不过单机游戏时帧数不足的问题在联机时更为明显，加上角色整体的动作偏慢，令游戏的爽快度大打折扣。

7

角色设计非常棒，主要的 8 名角色玩法都有区别。敌人的 AI 设计适中，攻击欲望比较强，杂兵各自有不同的行动倾向，BOSS 级角色也都各有特色。引火和感电的传递属性有些影响节奏感但问题不大。防御性能太强变相降低了难度，但在追加任务中却又很依靠这一点来攻关。推荐与朋友一起联机玩。

6

游戏的玩法和《守护英雄》相似，有连招、换线战斗、升级加点等内容，不过内容比前者要丰富不少，玩家可以用装备强化自己的角色。游戏以任务的形式推动流程，通过的任务能反复挑战，还能和朋友一同游戏，耐玩性十足。不过游戏帧数略显不足，而且角色动作普遍偏慢，需要适应一段时间。

More, GO: 73139.blog.163.com

火焰之纹章 觉醒

黄金珍藏



3DS
■ファイアーエムブレム 觉醒
■Nintendo
■策略角色扮演
■2012年4月19日
■日版

总分 2

[游戏简介] 时隔5年之久的原创新作，也是系列第一次登陆3DS平台。游戏做出不少大胆地改动，虽然人设风格的变换让系列爱好者颇有微词，但游戏内容还是值得肯定。保留系列高难度精髓的同时，休闲模式也能让初次接触游戏的玩家轻松上手。多达四十三章的关卡加上DLC内容足以耗费玩家的大量时间。



游戏完美继承了系列的高难度，在满足老玩家需求的同时，休闲模式也让初次接触游戏的玩家轻松上手。新的支援系统和双人小队再次对玩家的排兵布阵发出挑战，玩家要考虑各角色的支援等级和攻击范围才能保证在高难度下立于不败之地。丰富的隐藏要素和DLC内容也保证了游戏的可玩性。

作为一款久违的原创《FE》，游戏的素质没让人失望，进化程度令人满意。无限转职系统在一定程度上降低了游戏的难度，只要肯花时间，足以练出一个秒杀所有强敌的队伍。结婚生子系统也给喜欢收集的玩家提供了研究平台。借助大幅强化的联机要素还能和其他玩家共同对抗敌人，乐趣十足。

特技系统的回归令老玩家感动流涕，而双人组队和支援攻击等新系统也设计的比较到位，并没破坏游戏的平衡性，高难度下必须合理利用才能攻破难关，无限练级的设定则是见人见智。可随时存档的设定令不擅长此类游戏的玩家也能从中体验到乐趣，老玩家追求的“战略性”也能通过高难度游戏来获得。

产子救世录

热血推荐



PSP
■CONCEPTION 俺の子供を产んでくれ！
■Spike
■角色扮演
■2012年4月26日
■日版

总分 25

[游戏简介] 本作是有Spike开发的一款原创角色扮演游戏，玩家饰演的主人公要与12位女主角交往，增进彼此间的感情并一起生下孩子，然后带领孩子们一起冒险并拯救世界。孩子们的职业种类非常丰富，而每个行动单元以4人为一组，连主角在内可让13名角色一同战斗。



标题和设定都糟糕到极点的游戏，实际素质却给人带来了意外惊喜。职业种类繁多，战斗的策略性颇高，季节、时间变化等细致设定也体现出制作人的用心。无论观看剧情还是研究组队都能从中找到乐趣，迷宫的设计有些重复感，一场战斗也挺花时间，但自动作战和加速功能缓解了这些问题。

十二位巫女都充满了个性，而且所有剧情对话都是用动态立绘来呈现，只不过单独对话时立绘崩坏得令人大跌眼镜。多种职业，以及以4人小组为行动单元的设定让玩家在构建自己队伍时有可深入研究的空间，策略性十足。剧情虽然难免俗套，但是全程语音以及欢乐幽默的对话还是令人捧腹。

无论是游戏名字还是实际游戏当中都充满了各种擦边球式的邪恶要素，不过偏向萌风格的人设又很容易让人觉得这是一款传统的日式RPG。比起有点相互矛盾的游戏风格，战斗系统较为传统，虽然有不少花俏的要素，但本质上就是一个回合制的战斗系统，有着一定的策略性，站位系统的引入也颇有想法。

真·三国无双 VS



3DS
■真·三国无双VS
■Koei Tecmo
■动作
■2012年4月26日
■日版

总分 20

[游戏简介] 本作是“《真·三国无双》系列”在3DS上的首款作品。游戏以6代为蓝本，既有PSV版《真·三国无双 NEXT》的据点制和触控操作，又有《战国无双 编年史》的实时切换操作武将等系统。游戏强调多人游戏的乐趣，让玩家体验刀剑对决的紧张感，以及与朋友打得火热的乐趣。



游戏在技术力方面表现尚可，同屏人数和帧数都可以接受，语音也足够丰富。名为VS，不用说，只打单机的话会比较无聊，有价值的收集要素不多，也没有传统的能力、装备概念。更大的硬伤在于可使用角色大幅删减，故事模式堪称系列最差，战场设计也毫无历史感。指望单机来消磨时间的人要慎重出手。

正如游戏标题中的VS所表示的那样，这款作品将游戏的重点放在了武将之间的对战上，武将之间不再有拼刀，只有相杀，新加入的无双RUSH也完全是针对武将之间的一对一单挑而设，还有个人特技、计策系统和快速回避来加强游戏的动作性。但如此一来，割草的快感直线下降，丢失了系列的神髓。

游戏的进行方式和PC的网游版相似，以抢占据点为主。玩家要在3名武将内根据战场情况随时切换，赶在敌人之前压制主据点。新增的无双RUSH是一个大胆的尝试，要掌握好各种模式的诀窍才能在决斗中获胜。可惜部分计谋和宝珠能力太过无耻，有点破坏平衡性，据点的同屏人数也偏少。

血之熔炉

X A
■2012年4月25日
■1200点 SP
■Bloodforge ■动作
■Climax

推荐度 .0 10



游戏的画面表现就一款下载游戏来说还是很惊人的，而动作方面则参考了不少主流动作游戏，利用轻攻击连招中按下重攻击来发动特殊的招式，连招数量颇为丰富，不过和大多数动作游戏一样，只有几招好用。带有临场感的镜头晃动一开始会让人很不适应，敌人打法太单调则是致命伤。

特技摩托 进化

X A
■2012年4月1 日
■1200点 SP
■Trials Evolution ■竞速
■Microsoft Studios

推荐度 9.0 10



哪怕后期许多关卡的难度设置会让人觉得游戏简直就是在耍人，这还是一款让人欲罢不能的佳作。获得每个关卡的金牌是游戏中最大的挑战之一，合理的难度设置会让人产生越挫越勇的斗争心，达成目标后的成就感实在无可比拟。除此之外，游戏还有设计关卡模式，玩起来动手又动脑，乐趣无穷。

新闻资讯 黄金眼

More, GO: 73139.blog.163.com

栏目主持 金馆长&华尔兹

新作短波

新闻资讯 新作短波

五月初并没有什么太有影响力的作品发售，正好让玩家有一个喘息和补课的机会，但是这时候也是各个游戏厂商公布消息的集中期，大家可不要忘记关注新闻哦！今年已经开始有一些“淡季不淡”的味道了，如果不抓紧机会，很可能有些想玩的游戏还没碰，一年就过去了。



《特别行动 战线》已经公布了很长一段时间了，不过直到最近我们才能见到它的真面目，本作的故事发生在迪拜，不过与我们印象中繁华的迪拜不同，这里经过沙尘的洗劫已经破败不堪，不过这样倒也别有一番风味。而《星际迷航》在国外有一大批死忠粉丝，国内玩家也不妨借助这款游戏来领略一下本作的魅力。



PSP 《化物语 携带版》近期公布了两个人物：主角阿良良木历的两个妹妹火怜和月火。不知道这是否证明本作的主线剧情比小说版和动画版来得要长。而从其他渠道可以看出，本作应该还有新角色，下一个公布的可能是本作的人气角色忍野忍。

多机种 《最终幻想 X Ⅲ -2》公布了第二弹剧情 DLC，主角是神出鬼没的斯诺，故事讲述了他在一个人冒险的过程中发生的故事。在斗技场中还将追加一个名叫“绝对时之审判者 巴尔法兹尔”的敌人。这个 DLC 将会在 5 月 15 日在 PSN 和 XBOX Live 上同步推出。

PS3 《阿希娅的工作室 黄昏之大地的炼金术士》公布了两名新同伴的信息：23 岁的遗迹冒险家雷吉娜・卡提斯（CV：水泽史绘）和 45 岁的异国炼金术士基斯格里夫・海泽尔戴因（CV：中田让治）。另外，本作的调和系统也有一定调整。

紧急速报

日版新作短波 No.1

秋叶原之旅 加强版

PSP 角色扮演 ■AKIBA' S TRIP PLUS ■Acquire ■无对应周边 ■2012年6月21日



去年 5 月发售的“一脱成名”的《秋叶原之旅》虽然有着各种不足，但是成功地吸引到了各路宅男的注意。时隔一年，我们终于等到了它的续作，其名为《秋叶原之旅 加强版》！到底何处加强了呢？且听分解！ [文：金馆长]

全语音化

据说在前作的统计中，玩家期望最高的一件事情是“完全语音化”。想想也是，一款声优出众的游戏却不对应全语音，多让人……X 疼啊。

本作声优列表
日笠阳子 （文月琉衣役）
柿原彻也 （阿倍野 优役）
间岛淳司 （ノブくん役）
丹泽晃之 （ゴンちゃん役）
利根健太朗 （ヤタベさん役）
原由实 （サラ役）
冈崎雅宏 （姬小路 瞬役）
早水リサ （姬小路 怜役）
中村绘里子 （北田舞那役）
内田真礼 （北田濑那役）
浅仓杏美 （森泉 铃役）
松田健一郎 （濑岛隆二役）
宫川美保 （御堂聪子役）
矢作纱友里 （妹役）
乃亚 （师匠役）











除了剧情全语音，本作还追加了羞耻语音，熟悉前作的玩家肯定知道前作的关键词是“脱”，那么在脱的时候，角色就会进行羞耻语音表演。个人表示很想听到……日笠阳子的羞耻语音……

重新绘制的人物

本作的人物建模和前作相比有了一些变化，具体见下图。





全语音化

本作的支线任务数量是前作的两倍，相信其中会有很多更恶搞的任务。

另外本作还追加的最难的“ホリックモード”，难度提高的同时还能获得更好的道具。

本作追加了很多新的换装，相信各位会感到很……眼熟。















更厚道的是，前作的所有 DLC 都已经包含到本作中，早知道就不买了……

More GO: 73139.blog.163.com

日版新作短波 No.2

侦探神宫寺三郎 复仇的轮舞

［文：金馆长］

3DS 文字冒险 ■探偵 神宮寺三郎 復仇の轮舞 ■Arc System Works
■无对应周边 2012年6月28日





由于剧情偏向沉重和黑暗，"《侦探神宫寺三郎》系列"一直未能成功打入大众市场，但是培养了一批系列的忠实玩家。目前，开发商公布了他们在3DS上的新作《侦探神宫寺三郎 复仇的轮舞》。

本作主线剧情的焦点是"犯罪嫌疑人神宫寺三郎"，这位无所不能的侦探终于掉进了犯罪的漩涡吗？还是说有什么阴谋等待我们揭开？

既然游戏选择在3DS平台发售，必然会利用到3D功能，我们似乎可以用3D视点来观察证物，相信对于3DS的侦探游戏来说，本作进行了一个良好的尝试。不过给想入门的新手提个醒，本作的推理难度可是很高的，当然如果能成功地自力解出谜题，成就感也会很强哦



日版新作短波 No.3

逃走中 从世界上最强大的猎人手中逃走

3DS 动作 ■逃走中 史上最強のハンターたちからにげきれ! ■NBGI
■无对应周边 2012年7月5日

［文：金馆长］



大家看到这个游戏的第一反应肯定是名字长得让人发指……其实本作大有来头，它是根据一部曾经大红大紫的电视节目改编的，原作《逃走中》是2004年开始在富士电视台播放的一个系列电视节目。节目的主题是在一个固定的场景中，一名参与节目的人要逃离"猎人们"的追捕。如果一定时间内没有被"猎人"追到的话就可以获得奖金。这个节目最吸引人的地方就是在不同的场景中上演不同的追捕剧，观众们明确地知道逃走者和猎人的所在，但是他们本身无法看到对方，有时候看着他们距离十万八千里但是逃走者就是不敢打开面前的那道门，有时候双方近在咫尺却又渐渐走远，这个感觉实在是惊险刺激，同时又让观众乐不可支。观众们除了看好戏，还能用手机短信或者电子邮件提醒逃跑者和猎人，而逃跑者还可以通过完成一些小任务的方式来获得帮助。应该说这款节目本身就有点像一款游戏。

目前NBGI和富士电视台合作推出了这个节目的游戏版，游戏版选择了最有人气的"江户村"、"忍者の里"、"游乐场"、"购物中心"等十个场景，游戏的过程真实地还原了电视节目的风貌，玩家扮演的逃跑者也可以通过各种方式获得帮助，而看不到追击者的情形也很让人激动，不过不知道游戏能不能给玩家扮演猎人的机会？

豆知识

1. 逃亡者的装备：手机一部、可以显示奖金和剩余时间的特殊手表一块、地图、护具、水和简单食物。

2. 猎人的设定：猎人们统统来自2900年的未来世界，他们没有名字，只有编号，类似"01 KR"、"02 NN"、"06 TT"、"07 OF"等等。他们统一带着黑墨镜穿着黑西服，不会说话，装备着和本部进行通讯的耳机和麦克风（不会说话要麦克风做甚……）。

3. 自首与逮捕：游戏者可以选择自首结束游戏并获得当时积累的奖金，而自首者可以选择成为猎人。但是如果是以被猎人追到的方式结束游戏的话，奖金会归零，不过还活着的游戏者可以通过进行任务的方式让被逮捕的人复活。



More, GO: 73139.blog.163.com

美版新作短波 No.1

特别行动 战线

多机种 动作射击 ■Spec Ops: The Line ■2K Games ■对应机种为PS3、X360 ■2012年6月26日

［文：华尔兹］



故事的背景被选定在充满沙与黄金的国度，迪拜，不过曾经这个富饶的土地现已被埋葬，成了地狱一般的地方。幸存者蜷缩在商店中仿佛是一种讽刺，这些所谓财富几乎无法换来一杯解渴的水。在游戏中，玩家所扮演的 Walker 上尉，为拯救美军 33rd 部队，将展开一场救援任务。

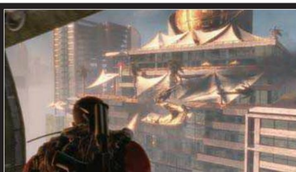
游戏中拥有道德选择系统，很多时候玩家面临的选择影响将是至关重要的。比如有两个男人被吊在一座桥边，队友会告诉你他们其中一个是窃贼，另外一个则是军人，玩家必须选择杀死其中一个。当然，我们也可以选择将两个全部杀死，或者选择第 4 个选项——射击绳索，这些选择都会逐渐对玩家产生影响。如何使这些抉择更加有趣是开发商 Yager Development 的制作的重点之一，也许在两个糟糕的选择之间，不会有一个最佳的选项，每一次玩家都会做出艰难的决定，尤其是面对这个充满背叛、贪污、腐败的游戏故事背景。

游戏着力塑造周边人物性格，他们的性格会随着残酷的战争逐渐变化，比如新人队友会从一开始骄傲自信，在逐步看到战争的恐怖后变得呆板、冷漠。

本作是传统的第三人称射击游戏，在迪拜的战斗场面节奏感十足，硕大的场地让玩家战斗时拥有足够宽广的移动范围，一分钟前你可能还是在沙质的平台上鏖战，接下来一个翻滚很可能就能来到一座充满精致建筑物的废弃酒店中，这里有观赏性十足的孔雀宫殿等待着玩家。在沙尘暴的战斗中能见度极低，玩家必须根据风暴的强度来决定偷袭或者隐蔽自己。由于采用真实的物理规则，面对风暴扔手雷将是一个非常危险的举动，风暴很可能会将手雷吹回玩家身边，到时候可就想哭都来不及了，这是游戏中非常真实自然的表现。

《特别行动 战线》努力尝试为动作射击游戏加入新鲜的内容，比如叙事层面，道德抉择等。游戏新的宣传片较之前进步也非常明显，本作预定在今年 6 月 26 日发售，敬请期待。


▲除了沙漠战场外，也有迪拜富丽堂皇的室内场景。


▲乘坐直升机扫射，载具战也会在游戏中出现。


▲残酷战场中，拯救受伤的队友。

星际迷航 预计将用三年打造的崭新太空歌剧？

［文：稀饭］

美版新作短波 No.2



多机种 动作 ■Star Trek ■Paramount Digital Entertainment ■对应机种为PS3、X360 ■2013年

到 2013 年《星际迷航》上市时，Digital Extremes 将会预计花费了足足三年时间去打造这部作品，对于一部以影视作品为原型打造的游戏来说，三年是一个非常惊人的时间单位，也足以让我们明白到游戏并非是简单地借用原作名声来圈钱的玩票之作，而是一款精心雕琢的佳作。这一切对于一家才建立一年多的企业来说似乎是非常冒险的举动，漫长的制作周期带来的巨大费用很容易会拖垮整个项目，不过 Digital Extremes 的发言人，同时也是游戏的制作者之一 Sheldon Carter 却把这视为在游戏质量控制方面无可避免需要付出的代价。

“足够长的制作周期让我们能够充分地去试验各种想法并制作出更多的毛坯程序，进一步完善游戏的方方面面，而不是为了赶上制作周期而仓促下决定。”Carter 说道，并声称去年在 E3 放出的试玩版只是游戏中的一个简单片段。“那是非常早期的一个试玩版本，”Carter 表示，“与其说是展示游戏，倒不如说是让玩家们感受一下游戏的氛围——虽然这并不表示我们会完全弃用这个试玩版，但游戏的最终形态会带给玩家们完全不一样的体验。”

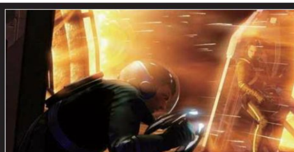
作为游戏的创意总监，Carter 非常清楚，决定这款游戏成败的并非只是 Digital Extremes 制作组的技术，还有对于原作本身的理解程度。在开发初期，他们便与《星际迷航》的版权持有方派拉蒙影业（Paramount Pictures）通力合作，试图忠实地还原故事当中的任何细节。这种通力合作为游戏本身的品质带来了巨大的帮助，也更进一步地增加了游戏对于原作影迷的吸引力。正如在故事当中，缺少了科克舰长（Captain Kirk）和史巴克（Spock）之间的合作与冲突，便会丧失了《星际迷航》的精髓，在游戏当中，没有制作方与版权持有方的通力合作，这款作品也无法获得成功，所以目前两者紧密的合作关系显得尤其的重要。

“在我们对于游戏开发进行讨论的第一天，我们首先干的事情，就是解构《星际迷航》。”Brian Miller，派拉蒙影业的副总裁与制片人说道，“我们立刻意识到，其实这就是一个关于科克与史巴克的故事，他们就像是硬币的两面，缺一不可。”

为了保持游戏的剧本水平，制作组找来了 Marianne Krawczyk，《战神》系列”的剧本创作者为游戏编写剧本，与电影的剧本作家通力合作的同时，还必须保持作品中人物之间的独特关系，并创造出符合故事背景的新怪物，充实游戏中的内容。


▲游戏中，科克舰长和史巴克必须时刻齐心协力对抗敌人。


▲惊险的时刻与火爆的场面同时出现，令人热血沸腾。


▲纵然是枪林弹雨，两人也必须共同进退。

More GO 73120.blog.163.com

栏目主持：八重樱
目前固件版本Ver.4.0.0-7

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

4月底对于3DS玩家来说是一段充满惊喜的日子。4月21日举行的Nintendo Direct放出了许多受关注作品的消息，其中就包括了《GUILD01》、《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境》和《跨界计划》等大作，同时3DS本身的固件版本也在25日升级到了Ver.4.0.0-7，加入了文件夹功能。与此同时，随着新固件版本的到来，几个游戏的BUG也得到了修复了，包括了《马里奥赛车7》、《王国之心3D》和备受关注的《新Love Plus》在内的游戏都能够使用修复补丁解决游戏中遇到的问题。在接下来的半年中，任天堂仍然会为玩家们带来一场场游戏盛宴，让我们继续尽情地期待吧。



又一轮狂欢，Nintendo Direct新作讯息一览

4月21日，任天堂再一次举行了Nintendo Direct发布会，这各位已经习惯了被节目中各种猛料轰炸的3DS玩家们应该都对被戏称为“任天堂新闻联播”的Nintendo Direct所公布的内容感到满意吧？

此次活动同样在应用软件《擦肩日记》中进行了预告，已经下载了该软件的玩家们还有机会亲耳听到岩田聪社长的声音。本期3DS应援团，我们将为各位玩家列数本次Nintendo Direct公布的新内容中的重点，大家一同分享这场任天堂举办的游戏盛宴中的精华。

游戏部分

“《星之卡比》系列”20周年



今年是“《星之卡比》系列”诞生20周年，对于该系列来说是推出新作的上好时机，不过目前任天堂对于新作品还没有透露任何消息，倒是作为前置预热，在eShop里推出了FC平台的《星之卡比 梦之泉物语》的3D版本《星之卡比 梦之泉物语3D》。该游戏已经于4月25日于eShop上提供下载，售价600日元。

《世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神》

游戏最新公布的视频中详尽介绍了本作中会登场的要素，包含了自动绘制地图，不同职业之间的配合，五人队伍的构成和F·O·E怪物的强大实力。游戏的基本系统与系列前三作基本没有分别，最大的亮点还是在于游戏画面的提升和轻松难度的引入。新移动方式气球飞翔的引入增加了迷宫环境的变化，玩家终于能够见到较为宏大的迷宫，并且亲眼目睹超大型F·O·E的存在，甚至有机会向它们发起挑战。游戏后期的伤害威力提升非常夸张，我方角色经常能够对怪物打出上万的伤害，这也从一个侧面证明了游戏的耐玩性与核心向的本质，所以无论是对于系列死忠还是新玩家来说，本作都是非常值得一试的。



《GUILD01》

这是一款由Level-5打造的独特作品，里头集合了四款小游戏，而且风格各异。

四款游戏中，《解放少女》是带有《EVA》式末世风格的科幻题材机器人战斗游戏，玩家需要扮演少女大空翔子，乘坐机器人挑战入侵日本的敌人クサビ，最后战胜大型的クサビ来解放不同的日本地区。

第二款游戏《武器租凭店的欧玛瑟》则是一款带有策略要素的模拟经营游戏，玩家扮演武器租凭店主欧玛瑟，一边要努力打造强大的武器，一边则要思考租凭武器的目的与勇者们的实际需要来决定租凭的武器品质，一旦估计错误，就会有失去武器的风险。

第三款游戏《AERO PORTER》中，玩家会身兼机场的警备主任和最高负责人，作为前者的身份会要求玩家操控机场中的行李运输，良好的调度可以加快飞机的起飞速度。而作为后者的身份则要求玩家对于机场进行管理，选择购买的飞机型号、零件和扩张机场的规模。

第四款游戏《真红圣骸布》是由知名制作人松野泰己制作的传统策略角色扮演游戏，描述了一个使用圣遗物来施展魔法的世界上有着关于根源圣遗物“真红圣骸布”的传说，主角一行人为了寻找这个圣遗物而展开了冒险。

这四款作品分别都由一位著名制作人打造，无论是游戏品质还是游戏性都有保证，是近期3DS上不可错过的佳作之一。



More, GO: 73139.blog.163.com

《跨界计划》

继之前公布了游戏的杂志图后，本作还在这期节目中推出了PV，里头玩家们能够第一次看到游戏的实际战斗表现，游戏的系统令人想起NDS的《无限边境 超级机器人大战OG传说》，靠着操纵队伍里头的两位角色，玩家可以打出非常华丽的连击，而且还能够使用那些单独登场的角色发动支援攻击，增加连击的



华丽程度和威力。游戏中不但会有Capcom、SEGA和NBGI三个厂商的游戏角色登场，相应故事背景中的敌人也会出现，而且角色使用的战斗技能也会与游戏背景相符，例如来自《生化危机 启示录》的吉尔和克里斯能够使用扫描枪“创世纪”来协助战斗，故事中的液体状怪物“滴蚀者”(Ooze)也会登场。游戏中的必杀技会忠实还原各个角色为人所熟悉的绝招，绝对会令原作粉丝们感到满意。

《新超级马里奥兄弟2》

这款新作之前一直有传出过消息，不过直到在本次Nintendo Direct上才终于确认为“《新超级马里奥兄弟》系列”的新作。本作目前公布的消息不多，从发布的视频影像看来，是非常典型的平台动作游戏，关卡设计和画面风格仍然维持了系列一贯的特点，比较特殊的是，本次马里奥获得了令敌人或自己变成黄金的能力。游戏预定在今年8月发售，并且会在6月发布更多新消息，让我们一起期待吧。





《马里奥网球 公开赛》

本作是“《马里奥网球》系列”首次登陆3DS，游戏的主要内容依然是操纵马里奥、碧奇公主和大金刚等系列经典角色进行网球比赛。游戏同时还支持玩家将自己的Mii



形象导入到游戏中，调整能力数值和服装后登场比赛。游戏的基本系统仍然是基于真实的网球，但加入了超现实要素，马里奥等角色在恰当的时机可以打出有弧形轨迹的魔球等防不胜防的必杀技。本作能够进行最多四人联机对战，还有好玩的壁球模式。游戏发售日为今年5月24日。

《跑起来吧！动物之森》

号称每一作都能玩上一辈子的“《动物之森》系列”终于登陆3DS，本作中玩家将会直接扮演村长，负责管理和建设村庄，游戏还专门为玩家配置了一位小狗秘书。游戏中增添了新的服装，人物体格也进行了改造，玩家能够自由选择穿戴的服装，女生也可以穿长裤，男生则能够穿裙子。同时为了表现出不同动物的体格差异，在维持着二头身人设风格的前提下，本作中不同动物之间连身体高矮宽度也有所不同。当然游戏最有趣的地方在于对应3DS加入了通讯功能，玩家能够前往其他玩家的村庄探访对方，可能还会有意外的惊喜。游戏中的DIY元素也



得到了提升，玩家不但可以对家具的细节进行调整，甚至可以改变自己房屋的外观。最后，招牌式的白狗演奏会也得到了保留，有大量的新歌曲正在等着玩家们去欣赏。本作预定在2012年秋季发售。

固件部分

●3DS文件夹功能

如果各位读者有下载3DS游戏试玩版的习惯，可能很快就会发现自己的3DS界面已经铺满了游戏图标，新下载的游戏甚至都要拉动还几次界面才能看得到，很是不方便。4月25日的固件升级为Ver.4.0.0-7版本后，3DS增加了文件夹功能，玩家们只需要建立一个文件夹，就可以把同类



型的图标装进文件夹里头，节省界面的空间，一个文件夹最多可以容纳60个图标，对于一般玩家来说可是绰绰有余了，赶紧动手清理一下自己的3DS界面吧！

eShop部分

●3D影像

《世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神》、《魔法工厂4》和《纸箱战机 爆 升级版》在本次Nintendo Direct后已经于eShop公布了3D影像，想要体验游戏实际3D表现的玩家可以前往观赏。

DLC部分

《最终幻想 剧场韵律》歌曲DLC

在本次Nintendo Direct发布后的第二天，即4月22日，《最终幻想 剧场韵律》推出了四首DLC歌曲，游戏的DLC歌曲已经达到了令人惊讶的28首，不知道各位有爱的粉丝们是否都已经买全了？新增的四首歌曲分别是《更に战う者达》(来





自《最终幻想VII》、BMS关卡)、《ノーマルバトル》(来自《最终幻想X》、BMS关卡)、《Battle Theme》(来自《最终幻想XI》、BMS关卡)和《ドレッドノート大爆进！》(来自《最终幻想XIII》、FMS关卡)，每首售价仍然是150日元。

More, GO: 73139.blog.163.com

《火焰之纹章 觉醒》角色DLC

本作在发售后不就就公布了首个 DLC “异界的马尔斯”，并增加了新关卡 “异传 英灵之魔符1” l，在本次 Nintendo Direct 中还公布了另外两个新 DLC “异界的罗伊” 和 “异界的利夫”，分别对应 “异传 英灵之魔符 2” 和 “异传 王对王 纹章篇” 两个 DLC 关卡。DLC 已在 4 月 26 日发布，售价分别是 250 日元和 350 日元。而在 5 月 31 日之后，“异界的马尔斯” 将会变为收费内容，对于各位《火纹》玩家们最好赶在收费前赶快下载。



Mii广场新动态

各位 3DS 玩家们最近都应该注意到 Mii 广场的图标又出现了蓝色圆点，不过这次可不是岩田聪社长大驾光临，而是广场内置的小游戏之一《拼图之旅》有了更新，为了纪念《火焰之纹章 觉醒》的发售，拼图之旅加入了一幅以该游戏为主题的新拼图，并且会随机附送一块该主题的拼图，这可是一幅需要 40 枚拼图组成的大拼图，各位 3DS 玩家们还不赶快找身边的朋友擦肩交换一下，争取早日完成这幅帅气的拼图吧！

社长大人再次光临Mii广场，顺路卖个萌！



4 月 27 日，岩田聪社长再次光临了各位 3DS 玩家的《Mii 广场》，不过这次社长大人的装束有了变化，戴上了星之卡比的可爱帽子，这顶帽子出现在模样一本正经的岩田聪社长头上还真有种说不出的喜感。这次社长在玩的是 GB 版的《星之卡比》，和玩家们的对话当中还会提到自己当天的装束是为了纪念星之卡比 20 周年而穿。至于社长大人的个人讯息，仍然和上一次一样全面保密。在《拼图之旅》中，我们会发现社长大人的《新・光之神话 帕尔提娜之镜》拼图已经集全了，不过《火焰之纹章 觉醒》和另外一幅神秘拼图则尚未集全。在和社长交换了神秘拼图后，我们会发现那原来是《马里奥网球 公开赛》的新拼图，同样是四十片，想要早日看到拼图的真面目，各位读者就要快快去找好友擦肩了哦。

4月25日固件更新内容一览

4 月 25 日，任天堂如期按照 Nintendo Direct 的预告，推出了新的固件更新，把 3DS 的系统版本提升到了 Ver.4.0.0-7，本次更新的规模较大，涉及到了 3DS 的方方面面，下面让我们来看看本次更新的详细内容。

固件部分

●增添文件夹功能

文件夹功能已经在 Nintendo Direct 情报中提及，这里说明一下文件夹的使用方法。首先，在 3DS 主界面移动到空白的方格处，此时下方的指令栏会出现 “フォルダをつくる” 选项，按下后便会立刻自动创建一个文件夹，光标停顿在文件夹上时，会出现 “设定” 和 “ひらく” 两个命令，使用ひらく可以打开文件夹界面，而在设定里头则可以更改文件夹的名字和删除文件夹。移动文件夹的方法和移动其他文件图标没有分别，用触控笔点住图标后拖拉到相应的方格就行，而将文件放进文件夹也可以用拖拉文件到文件夹图标处实现，如果将文件拖到文件夹图案处后不松开触控笔，就可以直接打开文件夹，选择放置文件的位置。基本上，所有 3DS 的应用程序和游戏试玩都可以拖放到文件夹里头，但惟有 eShop 链接、本体设定和游戏运行程序不能被放进文件夹中。因为文件夹图标上会显示文件夹名字的第一个字母或数字，所以最好在命名文件夹时避免头个字母或数字重复的情况，方便辨认。



eShop部分

●界面加强

本次更新把 eShop 的界面分为了两栏，主要栏目中目前只会出现特集和注目作品，而较为常用的体验版下载、新作推荐和 3D 影像等固定项目则被移动到了下栏当中，比起以前的一栏式界面要更加方便。

●软件更新

玩家现在可以在 eShop 下载游戏的相关更新，来获取新的游戏内容或修正游戏中的 BUG。

●介绍视频

增加了《马里奥网球 公开赛》的介绍视频与 3D 实际游戏视频。

增加了 DSiWare 游戏《ぐゐつと！セイバ-》的介绍视频。

●体验版游戏

增加了《初音未来与未来之星 未来计划》体验版 Side-B 下载，内有两个版本的《私の时间》关卡供玩家尝试。

●模拟器游戏

增加了《瓦里奥大陆 3 不可思议的八音盒》游戏介绍，本作在 5 月 2 日提供下载，售价 600 日元。



●4月25日开放下载游戏

《ARC STYLE 三国志弹珠球》，3DSWare 游戏，售价 700 日元。



《星之卡比 梦之泉物语 3D》，3DSWare 游戏，售价 600 日元。



《血红吸血鬼》，3DSWare 游戏，售价 600 日元。



《女神转生外传 最后的圣经》，模拟器游戏，售价 600 日元。



《海盗突袭》，DSiWare 游戏，售价 200 日元。



《不可思议的点绘 江户・立身出世篇》，DSiWare 游戏，售价 500 日元。



More, GO: 73139.blog.163.com

VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



《NEXT 初音未来 歌姬计划》登陆的消息算是为状态低迷的 PSV 注入了一剂强心剂，洛克身边不少朋友都纷纷表示考虑购入主机，果然无论机能有多么优秀，软件才是主机的生命线。本期为大家带来《重力异想世界》最后弹 DLC 的介绍，至此本作的 DLC 介绍也就此完结。如果各位对本栏目有什么建议和想法，请不要吝啬您的点子，我们的投稿信箱是 ucg@ucg.cn，您的支持就是我们的动力！

VITA百宝箱

官方便携充电器

参考价格	270元～290元
推荐度	★★★★



本次为大家带来的周边是在 4 月 5 日由 SONY 发售的官方便携式充电器。众所周知，PSV 在拥有强大机能的同时，续航时间成了一个令人头疼的问题，即使在低亮度的情况下也只能坚持 3～5 小时，对于一些喜欢出门联机的朋友来说，这点时间必然是不够的。在 PSV 发售将近 4 个月，我们终于迎来了这件备受关注的官方周边。虽然按照人民币与日元的汇率以及国内收入的情况来看，这款周边可能算不上经济实惠，但是在日本，这也就是 2 本攻略本的价钱（按亚马逊 3600 日元计算），说实话真的不算贵。

这款便携式电源可以为 PSV 进行 1.5 次的完全充电，以 PSV 标准使用时间为 4 小时为例，该充电器则可以延长 PSV 的使用时间为 10 个小时，足以应付大多数的外出活动。为 PSV 进行一次完全充电的时间大约为 2 小时 30 分钟（PSV 电量从 0% 充至 100%）。除了 PSV 外，该产品还可为 iPhone、iPad 等移动设备充电。但需要注意的是，该产品无法用于 PSP GO 外的任何 PSP 主机。除此之外，该充电器并不附送 AC 电源以及 USB 数据线，玩家需要使用 PSV 自带的线材进行充电（嫌麻烦的就只有购入 2 套 AC 电源 +USB 来解决这个问题了）。如果手头宽裕且正好需要这样一款产品的玩家，那么官方的这款产品还是很值得购买的。

游戏大观园

武士与龙



经过几番维护以及跳票后，SEGA 在 PSV 上的免费网络游戏《武士与龙》终于在 4 月初顺利上线了。如同游戏的性质一样，本作进入游戏就必须连接 PSN 网络，可以算是一个纯粹的网络游戏。除了游戏内部会提供一些便利的收费道具外，其他内容均为免费模式。

游戏目的

游戏最后的胜败取决于玩家所处同盟占据的塔的数量，比赛以三个月，也就是一季度为周期，结束后会进行统计，得到一个最终胜利的结果。目前游戏还是第一周目，赛季结果和最终奖励还没明细，赛季结束时服务器的地图会重置角色等级，培养的职业是否会继承还不得而知。

领地

通过 PSV 触摸屏点击相应的空地以及建筑，能进行建造、升级、详细查询等操作。建造与升级建筑都需要消费一定的资源，而建筑的等级会以数字的形式在建筑上标注。建造与升级都需要等待一定的时间，而建造队列中最多可以排列两个建筑。

建筑大致分为两类：带有特殊效果的辅助建筑以及专门用于生产资源的生产建筑，据点有两个资源地以供建造生产建筑。除了农地，其他生产建筑都需要紧邻资源地才能建造。界面的上方能查看目前拥有的资源，分别显示了五种资源。白色字体就是当前拥有的资源量以及玩家可拥有的最大资源量，下方的橙色字体则是代表了玩家资源的增长量，以为每小时为单位计算。+ 号则是你已占领的其他土地或者其他增益效果给你附加的资源。界面左边为任务菜单，达成相应的任务要求可以获得一定的物资奖励，奖励提示以及作战结束的结算提示也会在左下角。



角色



在游戏刚开始的时候玩家要从五个初始角色中选择一个职业作为地下城的操作角色。随着等级提升之后还可以转职，每个角色分别有两个进阶职业。不同的职业对据点也有相应影响，剑士每级 +0.25% 防御，僧侣每级 +0.25% 生产速度，魔法师每级 +0.25% 知力，忍者 +0.25% 素早，武士 +0.25% 攻击。初始角色会有 4 个技能分别对应 PSV 的四个按键，技能在角色提升到一定等级后会得到强化，例如增加威力和连击数。在转职后会学会 4 个进阶职业的技能，但依然可以对之前职业的技能进行替换选择。当玩家的角色提升到一定等级时，据点内的空地数量以及外貌都会发生相应改变。



副本

每个房间最多支持 4 名玩家同时进行游戏，目前地下城副本根据等级划分为 9 个，每达到新副本的进入等级就会开启下一个级别的副本预览。每个副本根据难度不同关卡层数也不同，副本关底都会有一场 BOSS 战。打倒 BOSS 取得胜利后，会根据玩家在关卡中获得的宝箱以及关卡表现获得相应的经验值奖励，随后还会有抽卡奖励。玩家可以通过奖励点来随机抽取该副本独有的奖品卡。抽取的卡片包含装备卡和魔物卡片，不同的副本能抽到的卡片内容和好坏程度也不尽相同。每天进入副本的次数都有所限制，通过消费资源、积累在线时间和完成任务都能缓慢恢复探索次数。

More, GO: 70139.blog.163.com

TIPS 《重力异想世界》港版DLC终于开放下载，港服也分为3个DLC包，每个售价31港币，折合人民币约25元，要记得港服DLC无法和其他版游戏通用哦！

《重力异想世界》DLC简介 VOL.3

女仆篇扩充包简介



最后一次为大家介绍的是第三个DLC的内容，于4月5日配信的DLC是“女仆篇扩展包”，追加内容为“女仆制服”、支线任务“**メイド篇（前）–小间使の日记**”、支线任务“**メイド篇（后）–マダムと重力使いと杀人と**”、挑战任务“旧市街 自由竞赛2”和挑战任务“异次元 限时解放战斗”。此弹DLC终于迎来了人气颇高的“女仆装”，凯特黑黑的皮肤配上女仆装真是萌点十足啊。这个自由换装同样需要先完成“军队篇”的支线任务“**メイド篇（前）–小间使の日记**”后才可在家中选择，相关奖杯在任务中换装时即可得到。

女仆篇讲述的是正篇以外的故事，以帮助城镇市民为主要路线，为玩家呈现了凯特作为女仆进行打工的事情。这一弹DLC与正篇内容完全无关，由此也可以看出正篇内容通过前两弹DLC应该也算补完了，估计后面也不会再有新的DLC出现。

新增的两个挑战任务难度差距很大，“自由竞赛2”在掌握要点之后非常容易获得黄金评价，而新类型“限时解放战斗”难度很高，不仅要求对敌人的出现地点非常熟悉，还需要合理运用三种必杀技，具体情况后面详细叙述。

メイド篇（前）–小间使の日记

①剧情后得知父子没钱买药，在男子的鼓动下，凯特决定去打工做女仆赚取资金帮帮他们；

②前往指定地点与**メル–ダ**夫人见面，夫人介绍招募女仆情况后会有简单的测试，答案依次选择“**オルドノワ**”→“鱼”→“小便小僧と蛙と亀”→“**プレシャスジェム**”即可；

※如果选择有错误则会不能通过测试，此时会触发向街人询问答案的事件，四个问题分别对应四个人，中间的人告之喷水广场上建筑物的相关信息，下方的人告之神秘水晶的名称，上方的人告知教会广场雕像的相关信息，左侧的人告之这座城市名称，喷水广场建筑物和教会广场雕像需要走过去查看才能得到问题答案，对话结束后视角会自行变动到指定方向，得知答案后返回再次回答问题即可，这次正确选项都默认为第一个了，不要再答错了。

③随后换装“女仆装”，剧情过后需要在规定时间内将门前的物品运送到屋后的指定区域，物品一共10个，两分半的时间很充裕，推荐集中好按5个一组的方式运送到屋子后面；

④剧情过后**メル–ダ**夫人要求凯特去帮忙拿东西，目标地点均有提示，在取得“**クッキ–**”后会追加时间限制，随后达到的第一处地点选择“**ミントクッキ–**”，第二处地点是去喷水广场前的商店取得“**チョウコレ–ト**”（位置如图所示），最后再到下一地点发生剧情后就可以回去找**メル–ダ**夫人了，这些事件全部要在时限内完成；

⑤剧情后**メル–ダ**夫人要求凯特寻找需要的原稿用纸，一共5张，均在屋子周围，这里有一些用纸并不是夫人需要的，而需要的5张原稿用纸分别在屋前右侧的垃圾箱旁（需要重力抓取移开阻碍的物体）、屋子左侧的垃圾箱下（需要用重力踢破坏垃圾箱后获得）、屋前的楼梯上（有两张）以及屋子门前上方的屋檐上，都找到后发生剧情；

⑥剧情结束后返回任务开始的父子处，将获得的打工费交给小孩子去买药即可，前篇结束。



メイド篇（后）–マダムと重力使いと杀人と

①剧情中凯特听到传言**メル–ダ**夫人似乎杀害了自己的丈夫，凯特不相信，于是决定调查一下；

②与**メル–ダ**夫人交谈后进入跟踪**メル–ダ**夫人的事件，这里不能离太近也不能太远，否则都会判定跟踪失败。在跟踪到上了一段台阶之后不要贸然走过去，这里**メル–ダ**夫人会往下方扔一个物体，等她继续前进后我们就可以接着跟踪了，再跟踪一段之后会发生剧情；

③**メル–ダ**夫人坐上飞艇，而凯特的目标也变成跟踪飞艇，保持与飞艇的距离在20左右即可，太近同样会被发现；

④跟踪结束后发生剧情，凯特发现**メル–ダ**夫人似乎在寻找着什么，剧情后凯特走过去后调查**メル–ダ**夫人寻找物品的地点，此时发生剧情，要求寻找大树根源旁边的线索，在图中位置找到线索手纸，当正要查看时一阵风却把手指吹跑了；

⑤利用重力飞行取回手纸时发生剧情，从交谈中得知正在与凯特交谈的人正是**メル–ダ**夫人的丈夫，此时有奈必突然袭击，均为小型奈必，轻松消灭后前往**メル–ダ**夫人丈夫的呼叫地点发生剧情。随后**メル–ダ**夫人与其丈夫相见，凯特发现其实这一切都是误会，至此后篇结束，而凯特的女仆生活也告一段落。



挑战任务

两个挑战任务中“自由竞赛2”难度偏低，全程共有24个检查点，利用×键的快速降落从接近检查点的地方飞过即可，同时还可以用L键来瞬间解除重力进行调整；到达中段拱桥时可以利用重力滑行来快速通过，直到目标变更为城市最下方的检查点时再取消滑行即可；而到达最下端检查点后，剩下的几个检查点虽然道路不平，但是我们可以利用快速降落将视角调整到与检查点保持水平的角度，然后利用飞行来快速通过这几个检查点。总体来讲这个任务非常容易达成黄金评价。

“限时解放战斗”在正篇中没有出现过，这里要求我们利用必杀技消灭每个地方出现的大量敌人，此任务中必杀技槽是无限的，可以随时使用必杀技，推荐支线完成后升满必杀技再来挑战。由于地点在异次元，敌人出现地点集中在几处，除了最后一处外其它地点敌人都是较集中的，使用必杀技非常方便消灭，而最后一处由于有几只大型奈必，所以怪物的位置很不固定，一定要多挑战来摸清敌人的动向。一轮结束后会重复进入第二轮，敌人出现地点都是一样的，只是每个点位都会增加一些高血量且高分数的奈必，想要获得金评价至少需要打到第二轮的第三处出现敌人的位置，颇有难度。这个任务获得黄金评价的关键就在于必杀技的选择，这里推荐大家使用“重力台风”，满级的重力台风无论是射程、追向性还是攻击力在必杀技中都是排名第一的，熟练使用会使这个挑战轻松不少。

追加奖杯



女仆弟子 铜杯
取得条件：穿上“女仆制服”



小女仆日记 铜杯
取得条件：完成支线任务“小女仆日记”



夫人与重力操控者 铜杯
取得条件：完成支线任务“夫人与重力操控者”



屋顶散步者 铜杯
取得条件：达成挑战任务“旧市街 自由竞赛2”的白银阶级



屋顶疾行者 银杯
取得条件：达成挑战任务“旧市街 自由竞赛2”的黄金阶级



奈必毁灭者 铜杯
取得条件：达成挑战任务“异次元 限时解放战斗”的白银阶级



奈必终结者 银杯
取得条件：达成挑战任务“异次元 限时解放战斗”的黄金阶级



女仆领队 银杯
取得条件：完成女仆篇扩充包的所有支线任务和挑战任务

More, GO: 73139.blog.163.com

实用技术 Vita命

ファイアーエムブレム 覚醒

Two sleeping dragons—one a sacred ally of mankind, the other its sworn destroyer. Two heroes marked with the symbols of the dragons. Their meeting heralds the dragons' awakening—and the world's ending.



作为相隔多年的系列原创新作，虽然人设风格的变换让系列爱好者颇有微词，但本作的表现还是值得肯定的。多达四十三章的关卡和四种难度就足以耗费玩家的大量时间，在通关后还有大量下载内容等着玩家挑战。而结婚生子系统、职业特技等内容也非常值得研究。由于篇幅和时间关系，本期先为大家献上全面的系统讲解、实用资料和HARD（ハ－ド）难度流程指引，其余内容将在下期放出。如果你还没接触过这个系列，不妨体验一下这部经典的战旗游戏。

文 洛克　美编 心の永恒

攻略透解 GUIDE THROUGH

火焰之纹章 觉醒	Nintendo		策略角色扮演
3DS	ファイアーエムブレム 覚醒		日版
	2012年4月19日	1人	售价未定
	对应周边未定		

基本系统

操作		
按键	战场	战斗
十字键	光标移动	选择视角模式
滑杆	光标移动	转换视角
A 键	确定、查看单个敌人攻击范围	快放战斗动画
B 键	取消、返回上层菜单	暂停战斗动画
Y 键	–	慢放战斗动画
X 键	显示全体敌人攻击范围	–
R 键	切换地图显示大小	–
L 键	切换到下一个单位	–
START	跳过对话	–

特殊操作	
按键	效果
Y 键	在大地图行走时长按可高速移动
↓ +A 键	快速对话
十字键 +Y	快速移动光标
L+R+START	重启游戏至标题画面
L 键	长按进战斗，快速切换战斗动画开 / 关

难度

游戏初始共有ノ－マル、ハ－ド及ルナティック三种难度，难度越高敌方的兵力配置及装备越强，在高难度下由敌方回合登场的增援部队甚至能瞬间秒杀我方单位，因此排兵布阵也比低难度更加讲究。虽然《火纹》在后期只要把角色练起来难度都会有所下降，何况可以无限转职的本作。不过对于初次接触系列的玩家来说，选择ノ－マル难度能让你更好地体验游戏。至于系列的老玩家推荐选择ハ－ド或ルナティック难度进行游戏，虽然前几关会有些痛苦，不过将流程进行到能刷 DLC 关卡升级后，只要你愿意花点时间练级，相信接下来的关卡也没有什么难点。

通关ルナティック难度之后会开启新的ルナティック＋难度，该难度下敌人的能力更加夸张，前期的敌人就带有“月光”“绝对命中”等无耻技能，需要灵活运用小队系统才能过关。此外，ノ－マル难度因为有教学模式，在初期几关无法使用小队系统，不过由于该难度下敌人实力偏弱，即使没有组成小队也能轻松解决敌人。

除了难度，本作还含有カジュアル（休闲）模式和クラシック（经典）模式，其中在カジュアル模式下同伴战死也不要紧，过关后他们还会归队；而クラシック模式则保持系列的传统，同伴战死的话将永远失去他们。不过カジュアル模式最给力的还是存档机制，在该模式下的中断存档读取后不会消失，虽然乱数一样，但还是能通过凹点的方式躲过一些危机。在任何难度下都能自由选择模式，无论选择哪种模式对剧情都没有影响。如果你经常忘记保护舞娘、修女等容易死亡的职业，那么建议选择カジュアル模式进行游戏，能大大减少你想摔机的冲动。

大地图

本作恢复了《圣魔之光石》中的大地图系统，在战斗结束后玩家能在大地图上自由行走。此时玩家可以按 X 键打开菜单编辑自己的部队、发展支援对话、或是进入商店购买行军物资。

商店

本作在战场中没有武器屋的设定，在过关后原关卡所在地会变成贩卖行军物资的商店，每个关卡商店所贩卖的商品不同，越后面的关卡商店卖的东西也越好，后期甚至能买到勇者系、必杀系等强力装备，玩家也可以把自己用不上的装备卖进商店，完全不用担心出现后备资源不足的情况。

商店除了买卖物资外，也能对武器进行炼成。和 NDS 版相比本作的武器炼成要宽松不少，只要有钱就能随时来商店炼成。每把武器都有其固定的强化点数，每提升一项能力消耗一点强

More, go: 73139.blog.163.com

©2011 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS

化点。在游戏中可以修改大部分武器的攻击、命中和必杀这三项能力，炼成后武器的名称会以蓝色字体表示，并无法通过“补充”指令回复武器的耐久度。注意一些和剧情有关的强力武器无法炼成。

支援

在大地图选择“支援对话”进入，本作的支援系统类似《圣战的系谱》，男女角色在达成最高级支援后会步入婚姻的殿堂，同时开启相应的外传关卡。在这里能说得子代角色，子代可以从父母那分别继承一个技能。支援分为C、B、A、S四个等级，同性角色之间只能达到A级支援，只有男女角色才能达成最高的S级支援。

提升好感度的方法有很多种，其中最快的方法莫过于组成小队战斗。注意只有能够触发支援对话的同伴才能提升好感度，可以在“支援对话”中查看该角色能跟哪些人触发支援效果。当好感度累积到一定数值后，就可以在“支援对话”中选择两人的支援事件。触发对话后两人在战斗中不仅使用双重系统会追加支援效果，组成小队时后卫给前卫增加的能力也更多，每个等级的效果均有不同，应尽快让主力参战人员达成S级支援。

完成11章“暗愚王ギャンレル”时若还未触发**クロム**的结婚事件，系统则会自动在军师（女性）、ソワレ、スミア、マリアベル等人中选择一个支援等级最高的角色和他强制结婚，之后自动变为S级支援（上述女性角色没有阵亡，或是没和其他男性角色达成S级支援的前提下）。

当我方角色以组队或相互邻接的状态进入战斗时，身边的同伴就能给参战角色提供支援效果，具体为提高命中、必杀、回避以及必杀回避。提升的具体数值与参战角色身边的同伴数量，以及与身边同伴的支援等级有关。两名角色相互间没有支援等级时系数为+1，C级时为+2、B级+3、A级+4、S级+5。也就是说进入战斗时身边站着1名支援等级为C的同伴，和身边站着两名没有支援等级的同伴时获得的支援效果是一样的。支援系数上限为12，具体的加成数值可以参看下表。

支援效果	系数总和											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
命中	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+20	+20	+20	+20
必杀	–	–	–	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+20
回避	–	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+20	+20	+20
必杀回避	–	–	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+20	+20

身支度

让玩家整理角色装备的地方，在这里可以将战场中获得的道具放入输送队，或是补充角色身上的装备。值得一提的是本作也有“补充”这个指令，只要输送队中有同类物品，使用该功能就能将物品的耐久度回复到最大值，不用像以往作品那样担心一把耐久度已过半的武器在战斗中耗完而再带一把相同的武器占位置。此外，**クロム**自带输送队功能，在战斗中若出现武器跟不上需求的情况，和**クロム**相邻就能从输送队中提取装备。

遭遇战

每完成一次战斗，系统会在地图上随机刷出敌军，接近后按A键就能进入遭遇战。遭遇战分为尸兵战和军团战，前者的敌人均为普通的尸兵，在地图上以红色的敌人显示。尸兵能力根据出现的关卡而定，越后面的关卡出现的敌人越强。尸兵身上会携带能卖钱的“金块”，种类和数量不定，因此打尸兵战也能赚点小钱；后者则是和其他玩家的战斗，在地图上以绿色的敌人显示，敌人强度依玩家的实力而定。除了开战外，也可以花钱雇用对方，或是购买他们的物资。战斗胜利后玩家可登陆对方的名片，也可以将对方角色收来为自己所用。

行商人



和遭遇战一样，完成战斗后系统会在地图上随机刷出行商人（真的很像吐槽一下安娜这个在各地都有名字和外貌一样的姐妹的设定），行商人的好处在于她所贩卖的商品通常都是目前流程中无法买到的好货，在运气好的情况下甚至能在前期就入手一些强力道具。一般情况下行商人出售的道具价格和商店一致，偶尔她贩卖的商品会进行减价促销，该商品旁边会有一个绿色的“SALE”，会比正常价格便宜一些。不过各位也不要一看到“SALE”就冲动购入，在前期资金有限的情况下还是将资金留着购买转职道具比较好。值得一提的是，如果地图上出现的尸兵和商人位置重合，那么解救商人后她会送一件道具给玩家。

外传

和系列之前的作品不同，本作的外传几乎和主线流程无关，除了部分外传关卡外，大部分外传的开启条件都是女性角色是否结婚（达成S支援）。满足开启条件后大地图将会开启新的路线（需要流程发展到一定程度才能前往），外传关卡会以绿色标志在地图上显示。

和主线关卡不同，外传开启后即使不马上前去挑战也不会消失，因此各位完全可以先不急着攻略外传，等自己兵强马壮了再去挑战也不迟。由于篇幅问题，外传关卡的详细内容将在下期的研究中放出，本次攻略先为各位献上外传的开启条件和全人物加入表，只要参照这两个表就不用担心遗漏什么了。

外传开启条件

关卡名	条件
外传 1 弱き者、それは	“3 章 战士の王国”完成后开启
外传 2 秘密の行商人	“5 章 圣王と暗愚王”完成后开启
外传 3 闭ざされた平和	“7 章 侵略”完成后开启
外传 4 行商人アンナ	“9 章 圣王エメリナ”完成后开启
外传 5 传说の继承者	リズ结婚
外传 6 花の似合う男	オリヴィエ结婚
外传 7 气高き血统	マリアベル结婚
外传 8 汚された决斗	ソワレ结婚
外传 9 正义の翼	スミア结婚
外传 10 迷いの刃	ティアモ结婚
外传 11 天驱ける双龙	セルジュ结婚
外传 12 时の迷い子	军师结婚
外传 13 佣兵战争	ベルベット结婚
外传 14 砂尘舞う地で	ミリエル结婚
外传 15 秘められた一矢	サ－リヤ结婚
外传 16 幼き龙の娘	ノノ结婚
外传 17 悠久の思い	“18 章 双剑の兄妹”完成后开启

全角色加入条件

角色名	关卡	方法
クロム	–	主角，自动入队
军师	–	主角，自动入队
リズ	序章 新たなる历史	自动加入
フレデリク	序章 新たなる历史	自动加入
ソワレ	1 章 碎かれた日常	第二回合自动加入
ヴィオ－ル	1 章 碎かれた日常	第二回合自动加入
ソ－ル	2 章 小さな自警团	自动加入
ヴェイク	2 章 小さな自警团	自动加入
ミリエル	2 章 小さな自警团	第二回合自动加入
カラム	3 章 战士の王国	用クロム说得
スミア	3 章 战士の王国	自动加入
ロンク－	4 章 神剑斗技	过关后自动加入
リヒト	5 章 圣王と暗愚王	自动加入
マリアベル	5 章 圣王と暗愚王	自动加入
ガイア	6 章 未来を知る者	用クロム说得
ベルベット	6 章 未来を知る者	第二回合自动加入
ティアモ	7 章 侵略	第三回合自动加入

More, GO. 73139.blog.163.com

全角色加入条件		
角色名	关卡	方法
ノノ	8 章 邪龙のしもべ	自动加入
グレゴ	8 章 邪龙のしもべ	自动加入
サ－リヤ	9 章 圣王エメリナ	用クロム说得
リベラ	9 章 圣王エメリナ	用クロム说得
オリヴィエ	11 章 暗愚王ギャンレル	自动加入
セルジュ	12 章 海より来る者	自动加入
ヘンリ－	13 章 古き血脉	自动加入
ルキナ	13 章 古き血脉	过关后自动加入
サイリ	15 章 解放の狼烟	用クロム说得
バジ－リオ	23 章 运命か、绊か	第一次打倒ファウダ－后加入
フラヴィア	23 章 运命か、绊か	第一次打倒ファウダ－后加入
ドニ	外传 1 弱き者、それは	让他在本关升一级后加入，建议让一名强力职业组队做后卫增加他的能力
アンナ	外传 4 行商人アンナ	用クロム说得，在“外传 2 秘密の行商人”中没和她对话也能加入。由于开始她在敌人的包围中，最好尽快帮忙解围
ウ－ド	外传 5 传说の继承者	リズ结婚后，在“外传 5 传说の继承者”中用リズ说得
アズ－ル	外传 6 花の似合う男	オリヴィエ结婚后，在“外传 6 花の似合う男”中用オリヴィエ说得，由于舞女的能力较弱，最好用空军搬运的方式解决
ブレディ	外传 7 气高き血统	マリアベル结婚后，在“外传 7 气高き血统”中用クロム说得
デジエル	外传 8 汚された决斗	ソワレ结婚后，在“外传 8 汚された决斗”中用クロム说得
シンシア	外传 9 正义の翼	スミア结婚后，在“外传 9 正义の翼”中用スミア说得
セレナ	外传 10 迷いの刃	ティアモ结婚后，在“外传 10 迷いの刃”中用ティアモ说得，他会一直往前冲，应尽快清掉杂兵
ジエロ－ム	外传 11 天驱ける双龙	セルジュ结婚后，在“外传 11 天驱ける双龙”中用セルジュ说得
マ－ク	外传 12 时の迷い子	军师为女性时，军师结婚后，在“外传 12 时の迷い子”中用军师说得；军师为男性时，在アンナ、サイリ和チキ间的任意一人和军师结婚后，用该角色说得。其中军师为母亲的情况下マ－ク的职业为战术师，其余三人为母亲的情况下マ－ク的职业分别是盗贼、剑士和マムク－ト
シャンブレ－	外传 13 佣兵战争	ベルベット结婚后，在“外传 13 佣兵战争”中用ベルベット说得
ロラン	外传 14 砂尘舞う地で	ミリエル结婚后，在“外传 14 砂尘舞う地で”中用ミリエル访问西南方的村庄后加入
ノワ－ル	外传 15 秘められた一矢	サ－リヤ结婚后，在“外传 15 秘められた一矢”中第二回合加入
ンン	外传 16 幼き龙の娘	ノノ结婚后，在“外传 16 幼き龙の娘”中用ノノ说得
チキ	外传 17 悠久の思い	过关后自动加入

いつの间に通信

本作的新增内容，将该功能设定成 ON 后，能定期接收游戏的配信内容。在“配信ボックス”中选择“配信チ－ム”就能下载敌军资料，目前只有圣战の系谱（亲）的队伍，点击队伍就能将他们召唤到大地图上，和军团战一样，进入战斗前玩家可以花钱购买他们的物资，或是直接用钱雇用。不过价格都很离谱，加上这些角色均没有支援对话，不推荐将钱砸在他们身上。

圣战の系谱（亲）部队资料				
角色	等级	职业	技能	雇佣所需资金
ア－ダン	12	ア－マ－ナイト	守备 +2・屋内战斗・待ち伏せ	3900G
アイラ	14	ソ－ドマスタ－	回避 +10・待ち伏せ・流星・移动 +1	12700G
アルヴィス	20	ソ－サラ－	咒い・赤の咒い・复雠・魔杀し・大盾	20900G
エスリン	5	ヴァルキュリア	魔防 +2・深窗の令娘・魔防の叫び・集中	10300G
キュアン	12	パラディン	练磨・屋外战斗・守り手・太阳	10600G
シグルド	20	パラディン	练磨・屋外战斗・守り手・圣盾・デュアルサポ－ト＋	17500G
ジャムカ	15	ア－チャ－	技 +2・先の先・疾风迅雷	6900G
ディアドラ	7	ダ－クマ－ジ	咒い・祈り	4200G
ラケシス	17	トルバド－ル	魔防 +2・深窗の令娘・カリスマ	7600G
レヴィン	19	贤者	魔力 +2・集中・魔力の叫び・魔の达人・一发屋	15800G

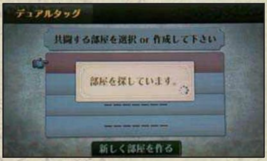
名声ボ－ナス

用名声值换取物品的地方，虽然换取物品不会消耗名声值，但每个物品只能换取一次，越后面的物品越高级，最后三个物品分别需要 30000、50000、99999 点名声值，至少需要数十小时才能拿下。名声值除了通过和军团的交涉提升外，还能联机提升。正常情况下若想提升名声值，每天都打一遍通信チ－ム的队伍是最快的方法。下面为各位献上能用名声值换取的物品列表。

道具名	必要名声值
ガラスの剑	50
チエンジプルフ	100
オ－ジンの投げ斧	250
绊の种	210
サンダ－ソ－ド	270
力のしずく	330
ビ－ストキラ－	400
精灵の粉	470
セリカの疾风	550

道具名	必要名声值
秘传の书	630
ロングボウ	720
エフラムの勇枪	810
女神の像	900
金块（大）	1000
はやての羽	1200
リ－フの宝剑	1500
ボルトアクス	1800
天使の衣	2200
ヒ－ニアスの的弓	2600
メリクル	3000
龙の盾	3500
ノ－ブルレイピア	4000
チキの泪	4500
パルティア	5000
シグルドの硬枪	5750
魔よけ	6500
ヘクトルの烈斧	7250
アルムの霸剑	8000
ミカヤの神炎	9000
グラディウス	10000
神龙の泪	30000
ブ－ツ	50000
究极の纹章	99999

デュアルタッグ



和朋友协力战斗的地方，需要两台 3DS 才能游玩。玩家 A 选择“新しく部屋を作る”建立房间后，B 玩家就能搜到房间，进入后转至敌人列表界面，在这里两名玩家要在列表中各选一队敌人作为对手，在对手列表的下方能看到胜利后可获得的战利品，其中不乏龙石等在前期无法购入的装备，最后通过表决确定最后要对付的敌人。

确定对手后，两名玩家要在自己的队伍中各派出三名角色和敌人进行 3 VS 3 的战斗，建议根据敌人的兵种和所持兵器选择出战人员，之后的部分几乎都是由电脑操控，玩家只要决定参战角色即可，将敌人的三名角色全部干掉后战斗胜利。由于战斗是 2 VS 1，而且我方可根据对手的特点选择出战角色，因此战斗难度不高，有条件的玩家可以多刷几次。

职业

系列的精髓系统之一，当角色等级达到 10 级就能利用マスタ－プルフ（大师之证）转职成上级职业，不过在一般情况下还是建议各位到达 20 级再转，因为浪费 10 级的成长空间是非常可惜的。转职不仅能提升基础能力，还能提高能力的上限。注意本作中没有特定转职道具，即使是领主等特殊职业也能使用マスタ－プルフ在前期转职。

此外，本作还有类似于 NDS 版兵种转换的无限转职系统，在游戏中玩家可以通过道具チエンジプルフ（兵种转换道具）进行多次转职，实现上级职业间互相转换，以此来练满各项主要能力。不过在变更兵种时系统不会直接显示能力方面的增减情况，需要玩家自己根据转职前的数值参考，毕竟转职后有 20 级的成长空间，所以在一般情况下转职后的能力都会比转职前更加优秀。

More, GO: 73139.blog.163.com

技能

系列的另一个精髓系统，这也是掌机版《FE》首次引入技能系统。虽然之前掌机版作品就有类似职业技能的设定，例如刺客的一击死、剑圣的必杀补正，但终究这些设定还是隐性的，没有直接显示。所以此次明朗化的职业技能让广大爱好者激动不已。

技能分为职业自带的普通技能和升级学会的奥义，其中下级职业在 1 级（即转职后）和 10 级会分别习得一个技能，而上级职业在 5 级和 15 级各习得一个技能，注意村人这个职业比较特殊，他的技能“下克上”要 15 级才能习得。下面为大家列出本作中的所有技能和习得方法。

技能名	习得方法	效果
デュアルアタック＋	ロ－ド Lv1	双重攻击触发率 +10%
カリスマ	ロ－ド Lv10	周围 3 格的友军命中・回避 +5
天空	マスタ－ロ－ド Lv5	技 /2% 的几率发动，使用太阳和月光进行两回连续攻击（可继续追击）
王の器	マスタ－ロ－ド Lv15	自身技能的发动率 +10%
战知识	战术师 Lv1	小队状态下获得的经验值为 150%
方阵	战术师 Lv10	邻接的友军必杀・必杀回避 +10
华炎	神军师 Lv5	技 % 的几率发动，物理攻击时追加魔力一半的伤害，魔法攻击时追加力一半的伤害
七色の叫び	神军师 Lv15	选择应援指令时，一回合以内周围三格内的友军全能力+4
练磨	ソシアルナイト Lv1	获得 2 倍的武器熟练度
屋外战斗	ソシアルナイト Lv10	在屋外战斗时，命中・回避 +10
守り手	パラディン Lv5	小队状态下全能力 +1
圣盾	パラディン Lv15	技 % 的几率发动，敌人弓和魔法的攻击力减半
守备 +2	ア－マ－ナイト Lv1	守备 +2
屋内战斗	ア－マ－ナイト Lv10	在屋内战斗时，命中・回避 +10
守备の叫び	ジエネラル Lv5	选择应援指令时，一回合以内周围三格内的友军守备 +4
大盾	ジエネラル Lv15	技 % 的几率发动，来自剑・枪・斧的伤害减半
月光	グレ－トナイト Lv5	技 % 的几率发动，敌人的守备・魔防减半
デュアルガ－ド＋	グレ－トナイト Lv15	援护防御触发率 +10%
强夺	蛮族 Lv1	幸运 % 的几率发动，击倒敌人后获得金块（小）
一发屋	蛮族 Lv10	命中 –5，必杀 +10
怒り	バ－サ－カ–Lv5	HP 处于 50% 以下时必杀 +20
斧の达人	バ－サ－カ–Lv15	装备斧时力 +5
最大 HP+5	战士 Lv1	最大 HP+5
热い心	战士 Lv10	必杀 +5
力の叫び	ウォ－リア Lv5	选择应援指令时，一回合以内周围三格内的友军力 +4
カウンタ－	ウォ－リア Lv15	收到邻接敌人的伤害时，将伤害反弹
武器节约	佣兵 Lv1	幸运 ×2% 的几率发动，攻击时武器的耐久度不会减少
后の先	佣兵 Lv10	被敌人攻击时命中・回避 +10
太阳	勇者 Lv5	技 % 的几率发动，恢复给予敌人伤害的 50%HP
斧杀し	勇者 Lv15	攻击持斧敌人时命中・回避 +50
技 +2	ア－チャ–Lv1	技 +2
先の先	ア－チャ–Lv10	攻击时命中・回避 +15
命中 +20	スナイパ–Lv5	命中 +20
弓の达人	スナイパ–Lv15	装备弓时力 +5
技の叫び	ボウナイト Lv5	选择应援指令时，一回合以内周围三格内的友军技 +4
弓杀し	ボウナイト Lv15	攻击持弓敌人时命中・回避 +50
回避 +10	剑士 Lv1	回避 +10
待ち伏せ	剑士 Lv10	HP 处于 50% 以下时，受到敌人的攻击可先制攻击
流星	ソ－ドマスタ–Lv5	技 /2% 的几率发动，使出伤害减半的 5 回连续攻击（可继续追击）
剑の达人	ソ－ドマスタ–Lv15	装备剑时力 +5
键开け	盗贼 Lv1	可以开启门和宝箱
移动 +1	盗贼 Lv10	移动距离 +1
ラッキ–7	トリックスタ–Lv5	7 回合内命中・回避 +20
轻业	トリックスタ–Lv15	不计地形消耗，即使在沙漠、森林等特殊地形也按平地计算移动距离
灭杀	アサシン Lv5	技 /4% 的几率发动，无视敌人的剩余 HP 将其一击杀死
すり抜け	アサシン Lv15	可通过敌人
速さ +2	ペガサスナイト Lv1	速度 +2
リフレッシュ	ペガサスナイト Lv10	回合开始时，如果周围 3 格没有其他角色，回复最大 HP 的 20%

技能名	习得方法	效果
速さの叫び	ファルコンナイト Lv5	选择应援指令时，一回合以内周围三格内的友军速度 +4
枪の达人	ファルコンナイト Lv15	装备枪时力 +5
移动の叫び	ダ－クペガサス Lv5	选择应援指令时，一回合以内周围三格内的友军移动距离 +1
疾风迅雷	ダ－クペガサス Lv15	自己杀死敌人时，该回合可再行动一次
力 +2	ドラゴンナイト Lv1	力 +2
疾驱	ドラゴンナイト Lv10	周围三格内没有友军时命中・回避 +10
ホットスタ－ト	ドラゴンマスタ–Lv5	战斗开始时命中・回避 +15，每经过一回合效果都会减弱
剑杀し	ドラゴンマスタ–Lv15	攻击持剑敌人时命中・回避 +50
运び手	グリフォンナイト Lv5	小队状态下移动距离 +2
枪杀し	グリフォンナイト Lv15	攻击持枪敌人时命中・回避 +50
祈り	シスタ–、僧侣 Lv1	幸运 % 的几率发动，受到致命一击时还能残留 1HP
いやしの心	シスタ–、僧侣 Lv10	使用杖时回复量 +5
魔防 +2	トルバド－ル Lv1	魔防 +2
深窗の令娘	トルバド－ル Lv10	周围三格的男性友军回避・必杀回避 +10
魔防の叫び	ヴァルキュリア Lv5	选择应援指令时，一回合以内周围三格内的友军魔防 +4
デュアルサポ－ト＋	ヴァルキュリア Lv15	提升双重支援的效果
幸运の叫び	バトルシスタ–、バトルモンク Lv5	选择应援指令时，一回合以内周围三格内的友军幸运 +8
回复	バトルシスタ–、バトルモンク Lv15	回合开始时，回复最大 HP 的 30%
魔力 +2	魔道士 Lv1	魔力 +2
集中	魔道士 Lv10	周围三格没有友军时必杀 +10
魔力の叫び	贤者 Lv5	选择应援指令时，一回合以内周围三格内的友军魔力 +4
魔の达人	贤者 Lv15	装备魔道书时魔力 +5
咒い	ダ－クマ－ジ Lv1	邻接的全部敌人回避 –15
赤の咒い	ダ－クマ－ジ Lv10	周围三格内的所有敌人回避・必杀回避 –10
复雠	ソ－サラ–Lv5	技 ×2% 的几率发动，最终伤害 = 基础伤害 + 自身扣除血量的 50%
魔杀し	ソ－サラ–Lv15	攻击持魔道书敌人时命中・回避 +50
スロ－スタ－ト	ダ－クナイト Lv5	每回合命中・回避 +1，15 回合后效果消失
生命吸收	ダ－クナイト Lv15	打倒敌人时回复最大 HP 的 50%
良成长	村人 Lv1	成长率 +20
下克上	村人 Lv15	攻击等级比自己高的敌人时命中・回避 +15，注意上级职业等级 +20 级计算
幸运 +4	踊り子 Lv1	幸运 +4
特别な踊り	踊り子 Lv10	使用舞蹈再行动时，对象一回合内力・魔力・守备・魔防 +2
バイオリズム・偶数	タグエル Lv1	偶数回合中命中・回避 +10
兽特攻	タグエル Lv10	变身后攻击骑马系敌人时附带特效伤害
バイオリズム・奇数	マムク－ト LV1	奇数回合中命中・回避 +10
龙特攻	マムク－ト LV15	变身后攻击附加龙系特效

战场

小队系统

本作新加入的系统，也是游戏的灵魂系统。要组成小队有两种方法，其一是在战场上将一个单位移动到另一个单位旁边，选择“**ダブル**”指令；其二是将一个单位直接移动到目标单位的格子上。

小队分为前卫和后卫，使用“**ダブル**”指令或移动过去的单位为后卫，在原地等待的单位则是前卫。后卫能给前卫增加各项能力，所加的能力根据职业而不同，不过都不会偏离该职业的特点。比如贤者增加的是魔力、狂战士增加力量，隼骑士增加速度，增加幅度根据支援等级会稍有提升。后卫的选择非常重要，玩家可以依靠自己的需求选择强强联合（例如两个力量系职业组队来突显职业特色）或是进行互补（例如力量高但速度低的狂战士和力量低但速度高的剑士、刺客组队），在战场中玩家可通过“交



More, GO. 73139.blog.163.com

代”指令切换前后卫的位置，或是使用“人交换”指令和其他单位互换前卫。

以小队系统或两人相邻的状态进入战斗就会触发双重战斗的效果，注意如果一个单位没有组成小队，而相邻的另一个单位已组成小队，那么没有组成小队的单位会和另一个小队的前卫共同加入战局。进入战斗后，担任后卫的单位会对前卫角色进行各种加成，具体加成效果请参照支援部分的说明。当然，双重战斗的好处远不止能力加成这么简单，在前卫发动攻击之后，后卫有一定几率发动援护攻击，注意援护攻击在前卫每次攻击之后都能触发，如果前卫使用勇者系武器，配合援护攻击可以造成威力巨大的伤害；当敌人发动攻击时，后卫角色也有一定几率触发援护防御，帮前卫角色完全挡下此次伤害。援护攻击和援护防御的发动几率能在攻击画面（上屏）的左下角看到，参加战斗的两名角色支援等级越高发动几率越大。

武器系统

本作中的魔法没有相克系统，因此武器中只有最基础的近战相克，即是剑克斧、斧克枪、枪克剑，不过武器熟练度的设定依然存在，武器有 E ~ A5 个等级，并未有 S，因为在转职成使用多武器兵种的时候不必担心某一项武器熟练度无法练到最高。

注意，除了基本的武器相克外，部分武器也对特殊兵种具有其他效果，例如ドラゴンキラ－（屠龙剑）对龙系敌人具有特殊伤害，弓箭和风系魔法对空军单位具有特殊伤害，带有特效的武器会在武器右边带有特殊标志，在高难度关卡战斗时要记得留意敌人是否持有特殊武器。

相克补正

武器等级	相性	效果
E、D	有利	命中+5
	不利	命中-5
C、B	有利	命中+10
	不利	命中-10
A	有利	命中+10・攻击+1
	不利	命中-10・攻击-1

等级补正

武器种类	C	B	A
剑	攻击+1	攻击+2	攻击+3
枪	攻击+1	命中+5・攻击+1	命中+5・攻击+2
斧	命中+5	命中+10	命中+15
弓	攻击+1	命中+5・攻击+1	命中+5・攻击+2
魔法	攻击+1	命中+5・攻击+1	命中+5・攻击+2
杖	回复量+1	回复量+2	回复量+3

伤害公式

特效修正	攻击具有特效的对象时，特效系数 =3，无效果时系数 =1。
必杀修正	发动必杀时系数 =3，无效果时系数 =1。
物理攻击力	力 + 武器攻击力 × 特效修正 + 武器等级补正
魔法攻击力	魔力 + 武器攻击力 × 特效修正 + 武器等级补正
物理防御力	守备 + 地形效果
魔法防御力	魔防
命中	技 ×1.5+ 幸运 ÷2+ 相克补正 + 武器等级补正 + 武器命中 + 支援效果 + 技能补正
回避	速度 ×1.5+ 幸运 ÷2+ 相克补正 + 支援效果 + 地形效果 + 技能补正
最终命中率	命中 – 回避
必杀	技 ÷2+ 技能补正 + 武器必杀 + 支援效果
必杀回避	幸运 + 支援效果
最终必杀率	必杀 – 必杀回避

乱数

乱数是决定战斗胜负的一项关键数据，其实说白了乱数就是所有随机事件用以判断结果的依据。比如攻击的命中与否、升级时是否增长某项能力都是靠乱数来决定的。为了判断这些随机事件的结果，游戏的内存中准备了一系列的乱数（通常乱数都是 0 ~ 99 为一组）。随着游戏的进行这些乱数会依次被消耗掉，一组中的 100 个乱数全部消耗后会自动更换成下一组。

知道什么是乱数后，就来看看乱数的作用吧，相信各位都知道随机事件是和百分率挂钩的，拿攻击命中举例，一名角色此次攻击具有 80% 的命中，如果抽到 80 以下的乱数（不含 80），那么本次攻击命中，反之亦然。由于乱数的消耗有



一定规律，知道方法的玩家甚至可以使用特定手法改变判定结果，也就是俗称的“凹点”，不过这个教程比较复杂，限于篇幅问题就不在本文中介绍，各位可以自行去互联网上搜索相关资源。

敌人 AI 分析

和之前作品一样，本作敌人的行动也具有一定规律，熟悉之后可以利用这些规律诱敌深入，这在高难度下是非常有用的技巧。

1. 在大部分情况下，只要我方单位不进入敌人的攻击范围敌人就不会主动发起攻击，我们可以利用这点在安全区内安心回复（遭遇战中的敌人均会主动出击）。

2. 敌人会优先攻击我方不能反击的角色，如修女、神官骑士和弓箭手，利用这个方法，我们可以故意让强力角色不带武器去吸引敌人火力，将敌人引出来后再群而攻之。

3. 敌人会优先选择我方能力较差的单位作为攻击目标，因此战斗时不要把回避・防御偏低的角色放在前方，除非这些角色带有吸血能力。

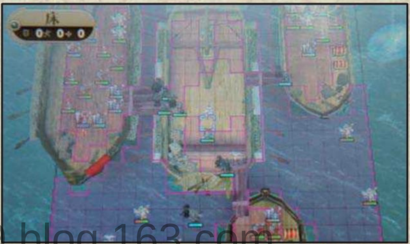
4. 特定敌人会优先选择自己能造成较大伤害的单位作为目标，例如魔导士会选择魔防低的角色、弓箭手会优先攻击空军，移动时一定要注意这点。

战术走位

保命法：主要运用于前期的战术，此时我方可用单位较少，在高难度下即使用小队系统能力也只能和敌人持平，一旦受到敌人围攻将相当危险。此时将我方单位处于敌人攻击范围内并一字排开，这样能确保敌人不能对我方单位形成夹击。撑过第一回合后再集中火力消灭最具威胁的敌方单位。注意在高难度下不要使用修女回复，因为在敌方回合的时候修女很容易成为被敌人优先攻击的目标，受损较大的单位使用药品恢复即可。

诱敌法：基本在高难度下全关卡通用的战术，故意让强力单位进入敌人的攻击范围，将敌人引出后逐渐消灭，在 22 章和十二名尸将战斗的时候尤其有用。此法有几点注意事项，其一是负责吸引火力的单位攻击力可以不用太高，但武器相克方面一定不能处于劣势，并且技和速要高，毕竟这个单位的目的是去吸引火力，而不是玩无双消灭敌人，最佳人选是会用吸血魔法的暗魔导师，或有技能“太阳”“天空”的单位；其二是注意利用森林、砦等特殊地形对防御数据的加成，这是提高吸引火力单位存活率的有效方法。

强袭法：以多人强行突破敌人战线的战术，由于此战术不计后果，因此也伴随一定风险，在一些胜利条件是击破敌将，且增援众多的关卡中就要用到此法。此



More, GO. 73139.blog.163.com

战法的关键在于参与的单位综合实力一定要强，不仅要有超高的自保能力，还能够通过反击干掉敌人。通常来说高回避的剑士·隼骑士、回血技能的勇者·大领主、能使用吸血魔法的暗魔导师都是极佳人选，打开突破口后马上利用舞女再动，派强力职业迅速消灭BOSS。

补刀法：利用敌人的射程因素使用的战术，同样是贯穿全篇的重要战术。在敌人命中率高（特别是最高难度，敌人都拥有高命中），且我方无法在一次攻击内杀死敌人的时候（不计算追击）就要利用该方法作战了。例如敌人是一个攻高血厚的近战职业，那么就先用弓箭手或是魔法系职业削弱敌人，然后再让主力单位上前补刀干掉对方，这在高难度下无法通过DLC关卡进行刷级的前5章尤其有用。

封堵法：此法有两种用处，其一是在防守战中派生存率高的单位堵住敌人的必经之路，然后再用补刀法慢慢消耗敌人战术，负责堵路的单位生存率一定要高，而且攻击力不能太高，因为在高难度下如果你通过反击干掉敌人，那么下一个敌人会继续以该单位为攻击目标，久而久之必然有所闪失；而封堵法的另一个用途是阻止敌人的增援，敌人的增援多半在砦、阶梯等特殊地形出现，只要我方单位抢先占领这些地形就能封堵住敌人的连续增援，可以使战斗压力少很多。这种方法在后期一些敌人增援很多，而且兵种各不一样的关卡中非常有用。



小技巧



赚钱：本作的资金非常重要，除了购买道具外，也能用来强化武器，所以还是有必要单独拿来说说的。游戏中的资金来源无非三种，其一是最大众化的，也就是贩卖没用的战利品；其二则是多打尸兵战，捞取金块后卖掉赚钱；不过这些终归只能赚些小钱，这里介绍第三种方法：首先你要练几个蛮族，该职业有一个非常实用的技能“强夺”（自己杀死敌人时，幸运%的几率可获得小金块），高幸运的情况下有20%～45%的几率杀死敌人获得金块，一场遭遇战下来通常都能赚到5000G以上，多打几场就能快速发家致富，该技巧在高难度下尤其有用。

曲线救国：用于培养一些很难培养的职业，例如修女、神官骑士这些无法自己攻击的职业，如果不使用BOSS升级战术（具体方法参考流程攻略的序章部分）将很难有效地升级。此时我们可以利用チェンジプルフ升级，例如洛克的修女リズ就是以修女（10级）→天马骑士（20级）→隼骑士（任意等级）→贤者的路线升级，虽然比起修女→贤者的转职路线要麻烦不少，但效率却很高，而且天马骑士加速的职业补正非常有用，リズ转为贤者之后



在速度方面即使是面对刺客等高速职业也丝毫不吃亏。

活到老学到老：本作有很多优秀的技能，如佣兵的“武器节约”、勇者的“太阳”、剑圣的“流星”、盗贼的“移动+1”、ダ－クペガサス的“疾风迅雷”都是十分实用的技能，通过转职可以让角色习得一些本来该职业并未附带的技能，从而让他们的战斗力大幅提升，例如笔者幸运35的剑圣就学习了“武器节约”和“太阳”这两个技能，拿把强化过的必杀剑几乎无人可挡。当然，这种方法虽然可以培养出一名非常强大的角色，但耗时也异常夸张，如何取舍就由各位自行把握了。

主力选择：前期加入的大部分角色都是我方的主力，后期加入的高级职业已经没有太多的成长空间，虽然可以利用道具无限转职，但他们的初始能力过低，不建议培养。

积极强化：在资金超过40000的情况下建议积极使用强化系统，中期可以主要强化武器的攻击力，后期取得攻击高的武器之后，可以改为强化武器的必杀率来增加一击的最大伤害。

搬运：让空军担任前卫，将目标单位送到指定地点后使用“交代”指令切换前后卫，利用该方法可以将一些战斗力高但移动距离短的单位快速带到前线。

闪光点：每个关卡中都有闪光点，当我方单位在此处待机时会发生随机事件，事件有三种效果，其一是随机获得一个道具；其二是增加小队队员的好感度、其三是增加前卫的经验值。值得一提的是，虽然每个闪光点触发的事件是随机的，但哪个闪光点触发什么内容在进入关卡的时候就已决定，如果对闪光点的内容不满意，可以退出关卡再进。

みんなの部屋：触发随机事件的地方，这些事件能增加同伴之间的好感度或是获取一些物品，在战斗中最好抽空就来看看，说不定有什么意外惊喜哦。

高难度下应注意的敌人

龙骑士：移动范围广，攻击力强，如果前方没有单位吸引火力，他们还会直接攻击我方的弱势单位，加上本作的龙骑士用的是斧头，在高难度后期命中率有保证的情况下非常恐怖，弱点是魔防低，是要优先消灭的敌人之一。

狙击手：能力一般，攻击还有死角，但在后期关卡经常装备攻击范围2～3格的长弓在远距离攻击我方单位，运气不好的情况下一个单位在一回合内甚至会遭到数名狙击手的围殴，最好优先干掉。



暗黑祭司：本身能力不强，头疼的地方在于他们会装备攻击范围为3～10格的远距离攻击魔法，虽然命中率不高，但长久下来难免发生意外，应尽快干掉。

More, GO: 73139.blog.163.com

流程指引

地图



※为避免剧透，本次攻略仅以ハ－ド难度为准撰写关卡的难点心得，剧情方面如有疑问欢迎来信咨询，我们的信箱是 ucg@ucg.cn。注意不同难度下敌方兵力会有差异，难点部分可能会和其余三种难度有所出入。

断章 运命か、绊か

游戏开始时会要求玩家建立一个原创主人公，也就是军师，比较关键的选项是得意能力和苦手能力，会影响所选能力的成长率，如果你打算让军师主攻魔法，那么得意能力就选魔力，苦手能力选力，反之亦然。创建角色后进入**クロム**和邪龙魔法师的对决关卡，同时本关也是游戏的教学关，敌人并不会主动攻击我方，让两人组成小队即可轻松胜利。



序章 新たなる历史

虽然本关是游戏的第一关，但埋头狂冲的话依然会遭到敌人的痛殴，战斗时一定要切记剑克斧、斧克枪、枪克剑的近战克制原则。注意斧骑士**フレデリク**的战斗力虽然足以秒杀敌人，但按照系列常理推断，开始跟着主角的高级骑士成长率肯定不如人意，保险起见最好不要让他获得太多经验。不过和他组成小队能为前卫增加不少能力，建议让他和**クロム**组成一队，而军师则和可以和增加前卫魔力的修女**リズ**组成一队，利用魔法在距离上的优势压制敌人的佣兵部队。

由于修女这种职业无法攻击敌人，而且生存能力很低，建议进行高难度游戏的玩家在本关使用 BOSS 升级战术适当提升一下修女**リズ**和主力角色的等级。操作方法很简单：在确定 BOSS 不能对我方单位一击必杀的场合，选择一名角色进入 BOSS 的攻击范围待机，受伤后让**リズ**帮忙回复，接着不断回复，不断积累经验。由于 1 章过关后可购买回复杖，而且 1 章中有能够回复 HP 的砦，所以不必担心在这里把杖用完。

※部分 BOSS 可以利用地形回血，当他的武器被消耗完后可以让能力较差的角色上去赚点经验。

1 章 碎かれた日常

说实话，本章的难度甚至不如序章，僵尸兵的能力不高，依旧让**クロム**和修女**リズ**一队，军师和斧骑士**フレデリク**一队，并在第一回合占领两个砦。这种小型据点不仅会增加防御力，每回合还会回复最大 HP 的 20%，用来和敌人周旋是再适合不过。第二回合开始女骑士**ソワレ**和弓兵**ヴィオ－ル**加入我方，可以让他们和据点的主部队汇合，组成小队共同对抗敌人。

2 章 小さな自警团

本章的地图增大不少，开始让军师和斧骑士**フレデリク**一队去对付左边持剑的敌人，而**クロム**和另一个骑士一组解决右边的持斧敌人。布阵时注意别让军师进入右边持斧敌人的攻击范围，否则会成为它的优先目标，非常危险。第二回合魔导士**ミリエル**登场，她的综合实力不强，加上该职业已经有强大的军师坐镇，建议让她和修女**リズ**一组增加她的魔力。同时她还会带来战士**ヴェイク**的武器，利用“物交换”将斧头交给他吧。只要我方没人过桥，后方的敌人不会主动发起进攻，清完第一批敌人后可以利用小型据点和修女恢复我军的 HP，准备就绪后再去清理剩下的敌人。

3 章 战士の王国

本关加入的天马骑士**スミア**作为副队员可以增加不少速度，足以让我方队员发动追击，多加利用可以加快清兵速度。开场建议让我方队员分成左右两路，左路交给 HP 较高的战士**ヴェイク**（搭配斧骑士**フレデリク**）和军师（搭配魔导士**ミリエル**），其余人员马则负责清理右边的敌人，注意作为我方 NPC 的重甲兵**カラム**可以用**クロム**说得。路上的重甲兵可以针对其魔防和速度低的特点，用魔法攻击或**クロム**的西洋剑都能轻松解决，至于 BOSS，建议先干掉右路的敌人取得破甲斧，再让战士**ヴェイク**或军师对付她。



※以后会有很多赶时间的战术都要用到天马骑士，建议优先提升**スミア**的等级，她的移动距离能为我们带来不少方便。

4 章 神剑斗技

和**マルス**在斗技场中的对决，本关的特色在于双方能出场的兵力都十分有限，我方只能派出 6 个名额，也就是 3 个小队。鉴于本关敌人由持斧山贼、魔法师和重甲兵组成，因此**クロム**和军师自然是主战力的不二人选，建议**クロム**和斧骑士**フレデリク**一组增加力量，军师则和第三章加入的重甲兵**カラム**一组增加物防。只要不进入 BOSS **マルス**的攻击范围他就不会主动发起进攻，清完敌人后可以先恢复一下 HP 再发动总攻。

More, GO: 73139.blog.163.com

5章 圣王と暗愚王

本关敌人兵种丰富，且有龙骑士这种高机动部队，必须争分夺秒才能确保右上两个魔法职业的安全。建议开场后立刻让神官骑士**マリアベル**和魔导士**リヒト**组成一队朝下方和大部队汇合，同时让**クロム**和军师往上路进军（谁和谁一组相信打到现在的玩家都心里有数了吧），其余战斗人员则应付左路的敌人。

战斗开始敌方的龙骑士部队会开始行动，最好让物理防御力更优秀的**クロム**继续上行吸引敌方龙骑士的火力，军师则占据砦清理敌人的地面部队。BOSS的实力不强，用**クロム**的封剑能轻松虐杀。只要能挡住敌方的第一次进攻，后面的战斗就没有多少难点了，利用砦的地形优势打防守反击即可。

※ 可以在“异界の门”中挑战DLC关卡。

6章 未来を知る者



防御战，这种关卡的要点在于不能主动出击，而是挡住道路慢慢清理来犯的敌人，最好在两边各配一个回复人员确保战斗人员的生命安全。我们的任务是守住左右两条道路，中间的敌人交给军师和**マルス**足以应付。注意左边的盗贼**ガイア**能用**クロム**说得，不要失手把他杀死了，可以让他和第二回合加入的兽人**ベルベット**组成小队共同对抗敌人。

7章 侵略

本关要面对大量的持斧敌人，主力自然是使剑的**クロム**、剑士**ロンクー**和军师，相信打到这里的玩家这几名角色的等级都已超越LV.10，组成小队加防后对付龙骑士并不困难，倒是要留意途中的远程单位，为避免意外最好优先解决。

8章 邪龙のしもべ

第一次在沙漠战斗，在沙漠中除了魔法职业（包括修女）和飞行单位，其余职业的移动距离都受到不少限制，重甲兵等职业甚至只有2～3格的移动距离，在准备画面时最好将同一小队的前后卫安排的近一些。本关的持斧系敌人依旧很多，建议让天马骑士担任前卫的方式把主力队员运送到前方（到目的地后通过“交代”指令切换前后卫）。

关卡开始龙人**ノノ**和佣兵**グレゴ**出现在地图中间，不过没关系，通过X键可看到敌人无法攻击到的区域，躲在那里静等大部队救援即可。东北、西、东南方向的村庄分别能获得道具**レスキュー**（传送杖）、**マスタープルフ**（大师之证，转职道具）和**チェンジプルフ**（兵种转换道具），在战斗之余记得让天马骑士去访问村庄。

9章 圣王エメリナ

本关的地形同样处于沙漠，敌方部队多为能在沙漠中自由移动的魔导士和龙骑士，他们的攻击力很高，不要让物防和HP比较低的天马骑士和魔导士打头阵，很容易阵亡。下方的NPC**リベラ**会主动和**クロム**交谈要求加入，而且他会给自己回血，足够撑个3回合以上，可以暂时不用管他。第二批敌人中的魔导士**サーリャ**能用**クロム**说得，不过她的生存能力不高，建议先将周围的敌人清光后再说得她。

10章 再起

本关的地图很大，但能走的道路却不多，建议将部队分成两路进攻。注意本关有三个身怀宝物的盗贼，战斗一开始他们就会朝BOSS处移动企图脱离，除了现阶段异常紧缺的**マスタープルフ**（转职道具）外，最左端的盗贼还带着天使の衣，这可是能提升7点最大HP的好东西，千万不要错过。不过由于本关有大量持斧的龙骑士，让持枪的天马骑士去追这名盗贼明显不太现实，最好让生存能力优越的角色和斧骑士**フレデリク**一组（能增加一格移动距离），再带上几个调和药去追捕。BOSS的实力不强，但他周围的据点会出现几次龙骑士增援，注意提前安排人员对付增援，不要让他们偷袭回复系角色。

11章 暗愚王ギャンレル

和暗愚王**ギャンレル**的决战，敌军自然是倾巢而出，如果没练盗贼**ガイア**，可以让敌方的盗贼“帮忙”，或是使用之前剩余的宝箱钥匙。

战斗开始后舞娘**オリヴィエ**成为同伴，她的特殊指令“**踊る**”能让已经行动的我方成员再次行动。虽然这个指令非常好用，但舞娘的生存能力很差，一定要保护好她的安全。当战斗进行到地图中部的时候要尤其注意，此时周围的砦都会出现敌人的增援部队，同时BOSS**ギャンレル**也会朝我方进军，一下要面对这么多敌人显然对我方不利，若觉得战斗吃力，不妨采用占领砦的方式阻止敌人增援，以此来缓解压力。注意地图左上的增援部队中有一个上级职业勇者，实力比普通杂兵强不少，战斗时不要掉以轻心。

※ 本关完成后若还未触发**クロム**的结婚事件，系统则会自动在军师（女性）、**ソワレ**、**スミア**、**マリアベル**、**オリヴィエ**等人中选择一个支援等级最高的角色和他强制结婚。

12章 海より来る者

本关要面对大量敌人，其中有不少高级职业，他们都有100左右的战斗力，若觉得吃力不妨先去“遭遇战”和“异界の门”的DLC关卡适当提升等级再来挑战。

关卡开始龙骑士**セルジュ**加入我方，这下我们终于有一名高物防的空军了。布阵时不要被敌阵前方大量的重甲兵蒙骗，重甲兵的后方可有不少高机动的骑士部队，他们在第一回合就会和我军交火，建议先派物防高的角色上前吸引火力，下回合再发动攻势歼灭他们。



※ 之后的关卡会出现很多高级职业，最好在DLC关卡中刷出主要角色的S级支援。此外本关的商店中有售传送杖**レスキュー**。

实用技术

攻略透解

More, GO: 73139.blog.163.com

13章 古き血脉



开始我方被敌人包围在大峡谷中，四面八方都是伏兵。和其他关卡不同，本关干掉地图上方的BOSS就能过关，如果觉得防守太过吃力不妨派兵解决掉他。

由于是夹击战，我方要分为四路阻挡敌人的进攻，其中左右两路比较轻松，只要堵住山谷的必经之路即可，不过这两边有高级职业狙击手，千万不要把飞行部队派过去送死。注意下方的砦会出现敌人增援部队，记得提前派兵等候。

※本关有售吸血魔法**リザイア**，此书非常好用，几乎可以保证使用者不死，建议多买几本给队中的暗魔法师。

14章 苍海に舞う炎

又是一场以防守为主的战斗,我们只要专心守住左、下、右三个路口即可抵挡敌人的入侵,期间隼骑士和龙骑统帅(别说到了现在还没转职哦)可从海上骚扰敌人的魔导士部队,为抵挡入侵的友军减少压力。其中左边是敌人的大部队,而且有不少会远程攻击的敌人,守路的角色在一回合内可能会遭受到数次攻击,最好配置两名强力的角色挡路。而右边和下方的船上均有宝箱,在清光敌人之后可以派一名盗贼前去搜刮宝物。注意从中期开始地图南、东、北会分别出现三人一组的天马骑士,她们会优先选择我方物防低的角色作为攻击目标,记得提前做好防御准备。

15章 解放の狼烟

本关开始敌人会派出不少高级职业,其中黑骑士的魔法攻击很高,最好不要让魔防低的角色与之接触。开场后NPC剑圣**サイリ**会被两名重甲兵围在右上方,不过她的回避能力十分出众,即使在最高难度下也能安然无恙地存活五回合,可以暂时不用管她。注意下方的沙滩同样会限制角色的移动范围,加上最后有一个黑骑士坐镇,最好派一名隼骑士过去清理敌人。清完全部敌人之后别急着挑战BOSS,可以用**クロム**说得剑圣**サイリ**,同时访问四间民房能获得“金块(大)”“**リブロー**”“术书”“**チェンジプルフ**”。



16章 神龙の巫女

本关要在参天的世界树上迎击敌人,地形也因为交错不齐的树干而分为左右两路。和10章一样,本关同样有两个携带宝物并一心想脱离战场的盗贼,想成功拦截盗贼自然要派遣空军部队出马。本关的敌人多为持枪的天马骑士,其中还混杂几名实力破百、手持银枪的隼骑士,银系武器的攻击力相当夸张,最好将两名空军成员的支援提升到S。

开场后一定要倾尽全力朝上方进军,因为从中期开始我方的初始地点会出现大量敌人增援,其中不乏狂战士这种令人头疼的敌人,最好派使剑的角色留守后方。而最后一批增援是游牧民部队,如果觉得对付弓箭比较吃力,可以直接击破敌将过关。

17章 死の运命

勇者部队拥有不俗的力和技,好在他们只会使用剑系武器,而且魔防偏低,使用枪系武器和魔法对付能事半功倍。注意本关的敌人皆为上级职业,而且都是使用银系武器的土豪,攻击力极其夸张,运气不好很容易遭到秒杀。

因地图关系我方的部队被强制分成左、中、右三路,左路在行军途中会遭到敌人远程部队的“关照”,不要将空军和魔法低的角色安排到这路;中路的行军路线上有一道门挡着,如果没有一个可以开门的盗贼,记得带上一把门钥匙,否则要浪费至少两个回合绕路;而右路的敌人物防偏低,算是最轻松的一条路线,将敌人清光后记得去支援其他两路的友军。当敌人数量减少到一定程度后,关卡左右两边的阶梯会出现不少敌增援,觉得吃力可以直接击破敌将过关。



※本关可以算是难度上的分水岭,在之后的关卡中出现的敌人都是上级职业,除了在商店锻造强力武器外,利用**チェンジプルフ**进行多次转职也是提升实力的有效手段。

18章 双剑の兄妹

本关的地形十分特殊,在敌我双方回合开始的时候会因熔岩的关系逐渐减少立足点。当熔岩减少到宝箱所在区域的时候宝箱会自动变成开启状态,若想获得全部宝物,必须让空军部队携带一名盗贼系职业前去“抢救”。一路上要注意贤者的魔法攻击,魔防低于20的情况下很可能被秒杀。此外BOSS剑圣带有奥义“流星”,一旦被他触发那伤害可不是闹着玩的,最好用狂战士这种高攻职业搭配英雄武器一次性将其秒杀。

19章 霸王ヴァルハルト

霸王**ヴァルハルト**的大军异常强悍,好在敌人的大部分军力都被分散在左右两端,我们有足够的时间将初始位置周围的敌人清掉。注意新敌人铠将军的物防极高,如果力量没上30,即使是银系武器也很难给予其致命一击,最好使用魔法解决。地图上方的龙骑部队会在第一时间内冲下来,不出意外的话在敌方第二回合就会和我们的主力部队交锋,而这时候又恰好是战局最为混乱的时候,如果没特意提升能力很难在一回合内依靠反击解决敌人,最好利用加防的据点和敌人慢慢周旋。

清完第一波敌人后不要急着上去对付BOSS,周围的据点会不断涌出敌人增援,此时可以一边清理敌军增援一边将战线往上方推移。BOSS**ヴァルハルト**的武器“太阳”拥有吸血效果,建议让他先攻,再用必杀系武器配合双重攻击将其秒杀。

20章 真の王

本关是和**ヴァルハルト**的决战,敌人的实力和19章相比有不少提升,此次敌人的军力集中在中路,并且有铠将军**セルバンテス**率军镇守第一道关口,建议在第一回合先派两名精英将左右两边的杂兵清掉,剩余人马则集中火力突破中央防线。在敌方第一回合铠将军**セルバンテス**就会向我方发起进攻,记得提前做好防御准备,撑过第一回合后集中火力将他秒掉,剩下的大众脸杂兵就没什么威胁了。清完第一批敌人

More, GO: 73139.blog.163.com

后先派两名盗贼系角色将左右两端的宝箱回收，注意不要让帮我们“搬运”的盗贼逃走。

第二道防线由贤者**エクセライ**率领远程部队防守，由于敌人后方有负责回血的职业，因此战斗时尽量不要留下残血的敌人，本关的狙击手会装备特殊武器“长弓”，具有3格的射程，也就是说我们无法通过反击干掉他，最好优秀解决。BOSS**ヴァルハルト**的能力虽然得到极大提升，在高难度下甚至拥有200以上的战力，可惜这家伙居然拿了一把命中率非常悲催的斧头。相信此时各位应该有一个力量上30的剑圣或勇者吧？配上必杀系武器要秒杀他并非难事。

21章 五つの宝玉

本关有不少暗黑祭司持有射程3～10格的远程魔法，战前准备时推荐将盗贼系角色和一名空军设置在最下面，开场后别管左边的三个近战敌人，让两个角色堵住路口，在敌方回合靠反击自然能收拾掉他们。先让盗贼系角色打开下方房间的门，再派一个空军秒掉下方的暗黑祭司。注意旁边的一个暗黑祭司持有必杀系魔导书，应尽快干掉。如果各位有给另一名空军使用过移动+2的道具，可以利用舞娘的再动让她秒掉左边的“炮台”。由于之后每回合都会在两旁的阶梯上出现一个新的“炮台”，因此本关我们要加速行军，尽量让空军使用获得的“万能钥匙”开启宝箱。途中要留意自带技能的敌人，尤其要注意狂战士的“狂怒”和暗魔法师的“复仇”，两个技能都是血越少攻击越高，不要给他们发动的机会，派相克的职业将其秒掉。



22章 灭びの予兆

系列的老规矩，本关要挑战十二名尸将，也就是上级职业的精英版。敌人个个都是战斗力超过180的狠角色，而且都拥有各职业的招牌技能，若是打混战我方是毫无胜算的。幸好这些家伙的AI和之前的对手比起来没有任何进步，只要派一名精英踏入他们的攻击范围就能将敌人全部引出来，由于移动距离的关系，他们无法在第一回合内一口气攻击我方，我们只要在第二回合集中火力将敌人逐一击破即可。注意三个小队中都有几名手持勇者系武器的敌人，这种武器能无视速度直接发动两次攻击（在能够追击的场合则可以发动3次追击），最好优先击破他们。BOSS**ダ－クペガサス**的战斗力虽然高达209，但她仅有19点物防，派一名物攻高的角色超度她吧。

23章 运命か、绊か

现在我们终于能得知在断章究竟发生了什么事，战斗开始后先不用管BOSS**ファウダ－**，现阶段他的实力非常弱，用军师能轻易将其秒杀。本关的重点是如何对抗下方的敌人大军。战斗开始后先派三名角色解决下、中、上的三名魔法师，他们的攻击力和命中率比起其他物理职业要强不少，留着后患无穷，在之后的战斗中也要优先干掉魔法师。注意敌人的刺客能使用弓系武器，不要让空军部队进入他们的射程范围。

清完第一批敌人让**クロム**和军师的支援角色上前和他们汇合（如果**クロム**和军师结婚则可以省略这个步骤），和支援S的同伴组队才能有效防止自己在今后的战斗中阵亡。同时让军师秒掉BOSS**ファウダ－**，消除魔法屏障后战斗进入第二阶段。此时我们要面对敌人的大量增援，地图左边的阶梯也会出现敌人增援，其中还有令人头疼的魔法师，不要将弱角色留在后方。第二阶段的**ファウダ－**实力大幅提升，并带有防御奥义“龙鳞”（一击死系技能无效），由于他有攻击技能“复仇”（最终伤害＝基础伤害＋自身扣除血量的50%），我方主攻的情况下有可能被他反击而死。最好主动进入他的攻击范围，等到敌人回合让他先攻，下回合再使用强力武器解决他。



24章 圣王继承

和之前几关相比敌人的实力大幅下降，都是由乌合之众组成的军队，而且因为地形的限制，敌人在一回合内无法对我方单个角色形成围攻的局面，各位可以将本关当做是通关前的调剂。惟一要注意的就是从第4回合开始会出现敌人增援，而本关的胜利条件是全灭敌人，最好提前安排一名强力角色在地图左端等候增援，出来后直接击杀。

25章 神杀しの法

本关地图大得离谱，而且要面对将近50名敌人，战斗前要给出战角色带上充足的装备应战。注意左边的敌空军有技能“枪杀”（对付持枪角色时命中和回避+50），而右边的敌空军持有对骑兵特效的武器，建议让我方空军当“搬运工”的方式干掉他们。

地图中端有几名使用远程魔法的炮台，只要踏入他的射程就会对我方发动攻击，在干掉他们之前最好不要让回避和魔防低的角色当前卫，很容易发生意外。从第四回合开始地图下方会出现敌增援，如果觉得应付起来比较吃力，可以直接击破敌将过关。值得一提的是本关的商店有售勇者系武器，其二动的特点配合双重攻击最多可以触发8次攻击，虽然消耗很大但回报也极其夸张，推荐购入几把用来对付最终BOSS。

终章 邪神ギムレ－

既然是最终关，就不要顾及武器的剩余问题，用最好的武器战斗吧。本关的敌人会不断刷新，战斗时不要过多理会杂兵，否则会被耗得弹尽粮绝。建议开场后让一组强力角色拖住下方的敌人（推荐能自我回复的勇者，或是持有回血魔法的暗魔法师），其余人马则全力压上，清光BOSS周围的杂兵就要做好决战的准备了。由于不断刷出的杂兵中有能帮BOSS回血的圣职者，因此和**ギムレ－**的战斗最好在一回合内结束。对付他没有什么太好的方法，建议先用回避高的剑圣使用勇者系武器发动进攻，将他的血量降到一定程度后再让攻击高的角色补刀。当然，如果剑圣在战斗中能触发技能“流星”，秒杀他也并非难事。

通关特典

①标题画面的“エクストラ”中增加“支援会话回想”（查看已触发的支援对话）、“ムービ一回想”（查看过场动画）及“ユニットビューアー”（观赏角色）。

②遭遇战中能选择的BGM追加“强者”。

③选择“最初から始める”后继承上周目通关时的名声值。

④ルナティック难度通过后追加更恐怖的ルナティック＋难度。

More, GO: 73139.blog.163.com



巫师2 王国刺客 加强版	NBGI	角色扮演
X360 The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition		繁体中文版
2012年4月17日	1人	1490新台币
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

经历过手术与魔法的改造之后，狩魔猎人似乎已不属于人类，他们有强大的实力来对抗魔物的挑战，更具备丰富的对抗经验。一些平民百姓对于狩魔猎人是单纯的恐惧，有理想和追求的人对于狩魔猎人更多的是猜疑，渴望权力和力量的王族则希望能将狩魔猎人收为己用，为自己统治王国的野心铺平道路。杰洛特，被人们称作“白狼”，他是狩魔猎人中能力极为出色的，凡是杰洛特所到之地，都会发生令人意想不到的变化……

文 铃＆伽蓝 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH

狩魔猎人训练营

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS ENHANCED EDITION

操作列表

A键	调查/轻攻击
X键	重攻击
Y键	法印攻击
B键	翻滚躲避
LB键	呼出快捷菜单
LT键	锁定目标
RB键	使用辅助武器
RT键	格档
LS键	发动徽章效果
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角控制/切换敌人
←键	装备/卸下钢剑
→键	装备/卸下银剑
↑键	发动终结技
BACK键	呼出角色菜单
START键	暂停

游戏界面



1.生命值:表示玩家当前的生命值，体力完全消耗后游戏结束，脱离战斗后缓缓恢复。

2.活力值:活力值主要与战斗相关，在战斗中使用法印和格挡敌人攻击都需要消耗法印，初始状态法印只有2格，可以通过天赋树来增加其上限。

3.肾上腺素:在天赋树中学习点出相关天赋后出现的计量槽，充满后可以发动威力强大的终结技。

4.徽章:使用徽章可以侦测附近一切的可调查物品，比如宝箱、药草、魔力之所等，还可以用来探测敌人位置以及陷阱等危机，但在使用徽章后，徽章会进入冷却状态，必须等待充能完毕后方可再次使用，充能完毕的标志是徽章边缘会闪烁黄色光芒。

5.毒素效果:表示当前因饮用药水而引发的毒素效果，关于毒素的说明请参看下文药水效果相关部分。

6.临时效果:显示当前受到的诸如药剂、武器涂油等增益状态以及流血、中毒等减益状态的倒计时。

7.小地图:显示周围的地图环境，当前追踪的任务会以黄色光标指示。

8.当前目标:表示当前追踪任务的目标，结合小地图可以得到进行流程的线索。

9.法印与远程武器:显示当前选择的法印与装备的远程武器。

More, GO: 73139.blog.163.com

©The Witcher ©is a trademark of CD Projekt RED S. A. The Witcher game ©CD Projekt RED S. A. All rights reserved.
The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

战斗篇

近战武器

与很多美式RPG单武器设定所不同的是，游戏中近战武器被划分为钢剑与银剑两种，而划分的标准是两种武器分别对应敌人群体的不同，基于游戏的奇幻故事背景，所有的非人型生物都有一个共同的弱点——惧怕银制器具。因此在与非人型生物的战斗中银剑可以获得伤害的加成，但由于银是一种软金属，在面对人型生物时无法实现高伤害，所以在对付人型敌人时则需要使用钢剑。那么，什么是人型敌人呢？人型敌人是指人类、精灵以及矮人这3个游戏中出现的种族，而非人型敌人就是除上述3个种族外的所有敌人。

在实际战斗中玩家需要根据敌人的不同来及时切换武器方可制胜，一般来说，在战斗开始时主角拔出的剑就是最适合当前场景战斗的武器，虽然也有部分人型敌人与非人型敌人混合的战斗场景，但既然知道敌人的弱点战斗也就无往不利了。

法印系统

法印是狩魔猎人独有的一种法术符咒，无论玩家走的是何种发展路线，法印都是左右战斗胜局的核心技巧，法印的种类共有6种，下面就为大家介绍这6种法印的作用。

阿尔德法印

阿尔德法印是一种单体魔法，在命中后有很高的机率能使敌人昏迷或击飞敌人使其倒地。一旦敌人陷入昏迷状态，上前按攻击键即可终结敌人；而使敌人倒地后，在其起身前都无法进行攻击，这给予了玩家极佳的时机对敌人进行伤害输出，同时当敌人倒地时也有一定的几率能终结敌人。阿尔德法印是对付手持盾牌等防御性能强劲的敌人的最佳选择，因为一发阿尔德法印就足以将其的防御击溃；而对付如法师等远程攻击型敌人时，阿尔德法印也有出乎意料的作用，因为只要命中后基本上就能使其陷入昏迷状态，上前秒杀即可。

在投入阿尔德法印的相关天赋点后，不仅可以延长法印的射程，而且还能使法印附带群体效果，在对付复数敌人时更加游刃有余。

亚登法印

亚登法印在某程度上类似于阿尔德法印，因为其主要作用就是设置陷阱使敌人陷入昏迷状态，并使敌人被困在原地一段较长的时间。这种陷阱既可以用于困住单体敌人后猛攻，结合增加背刺伤害的天赋更可以绕到敌人背后给予巨大伤害；也可以在面对复数敌人时困住其中的敌人减轻压力。亚登法印有着不少的弱点，首先它必须提前设置魔法限制，其次在设置时需要一定的准备动作，容易被敌人打断，再者要在魔法生效期间将敌人引到陷阱范围内方可激活效果。

即便如此，只要合理运用，亚登法印依然是战斗中不可或缺的法印，在投入相关天赋点后可以设置最多3个陷阱，实用度也因此成倍增长。

伊格尼法印

伊格尼法印十分容易理解，它就是相当于一个类似火球术的魔法，在投入相关天赋点后可以增强伊格尼法印的攻击距离并引燃敌人，在引燃状态下敌人后随时间的流逝而承受额外的伤害，人型敌人在引燃状态下更会因陷入巨大的痛苦中而无法进行防御，这时可以趁机结合近战攻击输出，但要注意非人型敌人虽然也会因引燃而承担额外伤害，但它们并不会失去防御的能力。在将法印相关天赋提升至满级后，伊格尼法印会从单体魔法升级为群体魔法，使其成为战斗中必备的法印。

昆恩法印

昆恩是一个纯粹的防御魔法，使用后玩家身上会被一层可以吸收伤害的蓝色防护盾包围，这层防护盾会在有效时间内一直存在，但吸收的伤害到达上限时就会自动消失。昆恩法印结合翻滚躲避可以最大限度地避免受到来自敌人的伤害，在提升法术天赋中的“强化昆恩之印”后，除了会增加防护盾的持续时间外，还会反射敌人的攻击，如果再配合天赋“发泄”使用，这个反射效果还会辐射到复数敌人的身上。

亚克席法印

亚克席法印是一种魅惑魔法，成功使用后可以对敌人进行控制。但是，亚克席法印是最难使用的一种法印，在使用时必须长按法印按键直到成功魅惑敌人，在这个过程中会被敌人的攻击打断施法的进程。一旦成功魅惑敌人，该敌人的身上会被白色的光环所围绕，它会自动转向其他敌人进行攻击，这个效果会持续一段时间，但如果玩家主动对被控制的敌人进行攻击，这个魅惑效果会即时终止，在提升相关的天赋后，亚克席法印会延长持续时间，并使被魅惑的敌人伤害提高，更好地为我们作战。但是，游戏中能够魅惑的敌人多为杂兵，而且限于施法难度较高，亚克席法印的实用度偏低。

辅助武器

狩魔猎人虽然既是剑士也是法师，但在战斗中仅依靠剑与魔法 是 无 法 在战斗中生存的，利用各种强力的辅助武器可以让战斗更加轻松，游戏中主要的辅助武器有3种：

投掷武器

游戏中的投掷武器就是匕首，匕首的单发伤害通常较高，在面对单体敌人时能体现出匕首最大的效果，连续对指定敌人投掷匕首可以实现巨大的伤害。与近战武器一样，匕首也分为钢制匕首以及银制匕首，同样对应人型敌人与非人型敌人，还有一些附带特殊效果的匕首能对敌人造成极致效果，但这些匕首通常较为稀有。在游戏之初，玩家并不具备投掷匕首的能力，其需要在训练天赋上点出天赋“匕首投掷”才能获得此能力，使用投掷武器与否会使整个战斗风格有较大的差异，玩家可以根据实际情况来使用。

炸弹

与投掷武器类似，炸弹同样允许玩家在安全距离进行投掷攻击，炸弹能攻击有效范围内的所有敌人，推荐的使用方法为利用翻滚吸引敌人将敌人聚集，然后迅速翻滚到远处将聚集的敌人一网打尽，但是伤害较低是炸弹最大的劣势。另外，炸弹可以通过长按RB键来调整投掷轨迹，但总的来说意义不大。

陷阱

陷阱可以看作是融合了炸弹与亚登法印的辅助武器，与亚登法印只能影响单体敌人所不同的是，在陷阱被触发后，陷阱有效范围内的所有敌人都会受到陷阱的影响，陷阱的种类有很多，所附带的特殊效果也各种各样，借助陷阱可以一次性对复数敌人进行打击，十分实用。但在使用陷阱时要注意提前做好设置的准备，因为在陷阱设置后，如果敌人触发了陷阱而玩家同时在陷阱范围内的话，玩家同样会受到来自陷阱效果的影响。

翻滚躲避

虽然不少游戏是以防御以及防御反击等作为战斗的主要核心，但《巫师2》是一个关于躲避的游戏，这并非说防御在游戏中完全没有用，而是因为游戏的敌人攻击力很高，即使在低难度下的伤害也比较惊人，防御需要消耗活力，如果在战斗中频繁使用防御，战斗中的另一个核心——法印系统就会因缺少活力而无法使用。综上所述，躲避在战斗中有着相当重要的地位，在翻滚的过程中可以通过左摇杆控制翻滚的轨迹，熟练掌握翻滚的节奏后，无论是用于躲避敌人攻击或是切入有利位置进行攻击都有极大的作用。

值得一提的是，在升级剑术天赋中的“步法”中投入2点后，翻滚的距离可以达到初始状态的3倍，而且翻滚的速度更快，除了能在战斗中获得更大的优势外，还可以将翻滚用于快速移动，因为投入天赋后的翻滚比普通移动要快得多，是居家旅行代步的最佳方式，但注意翻滚需要在持剑状态下方可使用，在主城等有守卫镇守的场景慎用。

防御与反击

虽然躲避是战斗的主要核心，但是防御技巧依然能在战斗中找到自己的位置，在游戏的一开始防御技能确实并不怎么好用，但通过投入相关的天赋，可以更好地完善防御技能，比如在训练天赋树中点出“格挡”后能实现全方位防御，在剑术天赋树中点出“格档还击”后还能抓住敌人攻击的缝隙进行大伤害的反击。



More, GO: 73 9.blog.163.com

TIPS 和法师同伴一起行动要特别小心，因为被他们的法术打中的可能性相当高。

实用技术 攻略透解

战斗增益效果

磨刀石

磨刀石顾名思义就是使刀刃更加锋利的道具，在使用后可以增加剑的伤害，属于战斗经常用到的道具之一。注意同一把武器不能同时使用磨刀石和剑油。

药水

与很多游戏一样，只要喝下药水就能在指定时间内获得各种各样的效果加成，但部分药水在提升身体机能的同时也会带来副作用造成减益效果，每瓶药水都有相应的毒素值，每次喝下的药水毒素值的总值不能超过 100，换句话说，毒素的主要作用是限制玩家无节制喝药的情况，因此如何搭配药水也是战斗中一个重要的课题。在游戏之初玩家只能同时喝下 3 瓶药水（通过炼金相关天赋可以同时喝下 4 瓶，但同样地毒素总值不能超过 100），如果玩家走的是炼金天赋的话，在喝下药水后毒素值存在的状态下，还能获得各种各样的状态加成。需要注意的是，药水需要按 LB 键进入冥想界面才能喝，由于一旦进入战斗后是无法进入冥想状态，因此必须在战斗开始前就喝下药水。

剑油

剑油指的是在剑刃上抹上一层魔法油，使武器提高伤害或能够造成各种极致效果，剑油并不像喝药，它没有任何的副作用，而且可以在战斗中使用，但使用剑油时必须注意到底是将油抹于钢剑上还是银剑上，另外有部分的剑油是对应指定的敌人方可生效，在使用前要注意检视剑油的说明。

最重要的一点是，剑油与药水的效果可以叠加，举个例子，比如某种剑油可以使敌人有 30% 的几率流血，这时再喝下增加流血几率的药水的话这个机率就能叠加，因此在战斗中同时使用剑油和药水是减轻战斗压力的重要途径。注意同一把武器不能同时使用磨刀石和剑油。

魔法阵

魔法阵是在野外存在的一种触发效果，在野外靠近这些魔法阵时，周围的空气会出现白雾，这时只要使用徽章就可以使这些法阵现形，只要走到法阵之内，就能获得增益效果，这些效果能在一定时间提高诸如提高伤害、加快生命、活力的恢复速度等。

极致效果

极致效果是指在药水、剑油等增益下的普通攻击以及部分法印攻击使敌人陷入的附加状态，游戏中存在的极致效果共有 6 种，分别是流血、中毒、点燃、击倒、昏迷以及冻结，流血、中毒、点燃都会在一段时间内缓缓扣除生命值，而击倒与昏迷的效果在上文中关于阿尔德法印的介绍中已经提及，这里就不再赘述，而冻结是最强的一种极致效果，有冰洁及减速两种效果，但遗憾的是冻结效果是一些稀有的武器、投掷武器、陷阱才具有的效果。

肾上腺素与终结技

当玩家在天赋树中对法术天赋的魔法感应，剑术天赋的战斗锐敏，炼金天赋的突变 3 个天赋的任意一个投入天赋点后，在活力槽的下方会出现肾上腺素的计量槽，当肾上腺素计量槽蓄满后可以按方向键↑键发动威力巨大的终结技，3 系天赋不仅对应的终结技有所不同，而且肾上腺素的获得方法也有所不同，法术天赋的肾上腺素需要使用法印来提升，剑术天赋的肾上腺素需要通过用剑攻击敌人来提升，炼金天赋的肾上腺素则需要在保持喝药后的毒素影响方可提升，下面是 3 系天赋对应的终结技效果。

浅紫色法印	法术天赋终结技，发动后能使环境的时间变慢，同时自身速度保持不变，借此能在战斗中获得先机。
群体终结技	剑术天赋终结技，发动后会使出华丽的剑击攻击周围的敌人，一次最多能击杀3名敌人。
狂暴模式	炼金天赋终结技，发动后进入狂暴状态，在此状态下主角的攻击极高。



有一种特殊的情况，如果玩家将所有 3 系的终结技都点出，那么上述 3 种方法都能够提升肾上腺素，而且当肾上腺素计量槽蓄满后按↑键发动后，会同时发动 3 系的终极技。

怪物知识

在与某种敌人战斗的过程中，会自动获得关于这种敌人的知识，每种敌人的知识共有 3 个等级，于天赋界面按下 Y 键，在知识一栏中可以获知该怪物的弱点，认真阅读可以使玩家在战斗中做到知己知彼，百战百胜。

成长篇

等级提升

游戏的升级系统简单粗暴，游戏满级为 35 级，每获得 1000 点经验就会提升 1 级，这个数值不会因等级提升而提高，而获得经验的途径有两种，分别是击杀敌人和完成任务，但击杀敌人所能获得的经验值非常少，少得甚至可以忽略不计，因此要提升等级主要还是通过完成任务来获得经验值。

天赋树

游戏的天赋树共有 4 条路线，分别是训练天赋、法术天赋、剑术天赋以及炼金天赋，训练天赋属于前置天赋，因为在训练天赋投入少于 6 点天赋前是无法开启其他 3 条路线的，也就是说，玩家至少要在 8 级时才能正式选择自己要走的风格路线，如何投入天赋点完全根据玩家自身需要，无论是单系专精还是多系兼修均可，天赋树的进阶天赋解锁原理很简单，天赋都由线段所连接，只要起点到目标天赋之间的天赋都投入过点数即可解锁，下面是天赋树的技能列表以及其升级效果。

训练天赋树

名称	突变诱发物槽	等级1	等级2
活力再生	无	非战斗状态活力的恢复速度提高25%	战斗状态活力的恢复速度提高25%
耐性	无	生命值增加10	生命值增加50
匕首投掷	无	解锁匕首投掷的能力	匕首投掷的伤害增加20
格挡	无	格挡时可以格挡来自所有方向的攻击	格挡时受到的伤害减少100%
弓箭偏转	有	防御时能使敌人的弓箭偏转	防御时能使敌人的弓箭偏转，并反射到弓箭手身上
坚忍	有	战斗状态活力的恢复速度提高10%	活力值增加1

法术天赋树

名称	突变诱发物槽	等级1	等级2
强化阿尔德之印	无	阿尔德之印有效距离增加2米	使阿尔德之印具有群体效果，同时有效距离增加6米
毁灭魔法	无	法印伤害增加5	法印伤害增加10，活力值增加1
强化亚克席之印	无	被魅惑的敌人生命值增加20%，伤害输出能力增加20%	被魅惑的敌人生命值增加50%，伤害输出能力增加50%
强化昆恩之印	无	使昆恩之印反射20%受到的伤害，法印持续时间增加20秒	使昆恩之印反射50%受到的伤害，法印持续时间增加60秒
魔法增幅	无	法印强度增加1	法印强度增加2，受到的所有伤害减少5%
发泄	无	强化昆恩之印后反射的的伤害能影响周围2名敌人	强化昆恩之印后反射的的伤害能影响周围3名敌人
致命吸引力	无	可以使用亚克席之印魅惑最多2名敌人	可以使用亚克席之印魅惑最多3名敌人
魔法活力	无	活力值增加1	活力值增加2
强化伊格尼之印	无	使伊格尼之印可以点燃敌人，同时法印有效距离增加3米	使伊格尼之印具有群体效果，同时有效距离增加6米
强化亚登之印	有	可以同时同时设置2个亚登之印陷阱	可以同时同时设置3个亚登之印陷阱
符记强化	无	设置复数亚登之印时，陷阱会连接在一起，使敌人无法在符记之间移动	当亚登符记连接在一起时，在范围内的敌人每秒会受到5点伤害
能量流	无	由法印触发的极致效果几率增加5%	由法印触发的极致效果几率增加25%
魔法生命	无	生命值增加50	对所有极致效果的抗性增加5%
魔法感应	有	解锁肾上腺技能：浅紫色法印，同时使用法印能提升肾上腺值	对所有极致效果的抗性增加5%，使用法印积累肾上腺值的速度提高50%
力量控制	有	对所有极致效果的抗性增加20%，法印伤害增加3，使用法印积累肾上腺值的速度提高10%	对所有极致效果的抗性增加50%，法印伤害增加10，使用法印积累肾上腺值的速度提高75%

TIPS 负重问题会成为狩魔猎人旅途中的障碍，像木材这样常见又重的材料最好定期卖掉一些。

More, GO: 73139.blog.163.com

剑术天赋树

名称	突变诱发物槽	等级1	等级2
姿势	无	受到来自背后的攻击时，承受的伤害从200%减少至150%	受到来自背后的攻击时，承受的伤害从200%减少至100%
格挡还击	无	解锁防御反击的能力，在防御时敌人身上出现剑的图标后按攻击键即可	反击时使对手即死的概率增加10%
步法	无	翻滚躲避的距离增加100%	翻滚躲避的距离增加200%
猛劲	无	剑击伤害增加5%	剑击伤害增加15%
回旋	无	解锁剑击偏转的能力，使一名额外的目标承受50%的伤害	强化剑击偏转的能力，使一名额外的目标承受100%的伤害
防卫	无	防御时活力消耗减少25%	防御时活力消耗减少50%
硬汉	无	受到的所有伤害减少5%	受到的所有伤害减少15%
谋士	无	战斗状态活力的恢复速度提高10%	战斗状态活力的恢复速度提高40%
耐劳	无	生命值增加25	生命值增加100
精确	无	使对手流血的几率增加10%	使对手流血的几率增加20%，同时剑击伤害增加5%
即死	无	攻击使对手即死的几率增加2%	攻击使对手即死的几率增加5%
巧技	无	所有极致效果触发几率增加5%	所有极致效果触发几率增加15%
无敌	有	生命值增加50，受到的所有伤害减少5%	生命值增加150，受到的所有伤害减少15%
战斗锐敏	有	解锁肾上腺技能：群体终结技，同时剑击时能提升肾上腺值	所有伤害能力增加10%，受到的所有伤害减少10%
旋风	有	剑击时肾上腺值获得速度提高10%，对所有极致效果的抗性增加10%，所有极致效果触发几率增加10%	剑击时肾上腺值获得速度提高30%，对所有极致效果的抗性增加20%，所有极致效果触发几率增加20%

炼金术天赋树

名称	突变诱发物槽	等级1	等级2
炼金术士	无	炸弹伤害增加30%，陷阱伤害增加50%	炸弹伤害增加70%，陷阱伤害增加70%
合成	无	生命值增加20	生命值增加80
副作用	无	在使用炼金术调和物品时，有2%的几率生成突变诱发物	在使用炼金术调和物品时，有10%的几率生成突变诱发物
药品专精	无	药水持续时间延长10%	药水持续时间延长40%
收获者	无	炼金原料获得率增加50%	炼金原料获得率增加100%
催化	无	药水增益效果提高15%，同时减益效果降低30%	药水增益效果提高35%，同时减益效果降低80%
涂油专精	无	剑油的效果持续时间延长10%	剑油的效果持续时间延长40%
灌输	无	突变诱发物的效果提高15%	突变诱发物的效果提高35%
嬗变	无	涂油效果提高15%	涂油效果提高35%
试毒者	无	可以同时喝下4瓶药水	当受到药水毒素的影响时，伤害能力增加15%，受到的伤害减少10%
置换	有	当受到药水毒素的影响时，伤害能力增加5%	当受到药水毒素的影响时，伤害能力增加25%
凝聚	有	当受到药水毒素的影响时，活力的恢复速度提高15%	当受到药水毒素的影响时，活力的恢复速度提高40%
狂战士	有	当受到药水毒素的影响时，攻击使敌人即死的几率提高1%	当受到药水毒素的影响时，攻击使敌人即死的几率提高3%
突变	有	解锁肾上腺技能：狂暴模式，同时当受到药水毒素的影响时能提升肾上腺值	当受到药水毒素的影响时，肾上腺积累的速度提高25%
扩大	有	当受到药水毒素的影响时，肾上腺积累的速度提高15%，伤害能力增加5%，受到的伤害减少5%	当受到药水毒素的影响时，肾上腺积累的速度提高50%，伤害能力增加15%，受到的伤害减少15%

关于突变诱发物



突变诱发物是一种能够增强角色属性的道具，在天赋树中点出某些具有突变诱发物槽天赋后，可以在天赋树中该技能的位置按Y键装备突变诱发物。突变诱发物的获得方式主要有两种，一是击倒敌人从其尸体上拾取，另一种是通过点出炼金术路线的天赋“副作用”后，在调和炼金产物时以一定的几率获得。

注意，突变诱发物一旦装备后就无法覆盖或更换已镶嵌的突变诱发物，因此第一次装备时就要决定好自己的战斗风格走的是哪一种路线，并避免镶嵌太差的诱发物，以免后悔。

More, GO: 731[illegible]9.blog.163.com

TIPS 图纸便宜，可打造出装备的素材却是价值不菲，有些装备的制作材料甚至还需要提前加工最初级的素材才能得到。

制造篇

炼金术



无论玩家是否选择了炼金术的天赋路线，炼金术都是作为狩魔猎人必不可少的技能之一，通过炼金术可以调和剑油、炸弹以及药水，这3种物品都是能为战斗带来有利局面的重要物品。要使用炼金术调和物品，需要具备以下两个条件：

配方

完成指定任务获得奖励、从商店购买或从敌人身上拾取都能获得配方，在获得一种新的配方后进入冥想界面的炼金术页面中就能找到相关的选项。

原料

炼金术调和的规则很简单，所有的炼金术材料都分别归属9大系列，每件调和物都基于这9大系列中的某几个系列制造，比如物品A与物品B同属某个系列，如果调和时需要该系列的材料，那么无论是物品A还是物品B都能充当原材料使用，而且调和时会自动选择该系列中数量最多物品作为原材料，避免将一些较稀有的物品浪费掉，十分贴心。以下是9大系列材料的标志。

明礬	硫磺	太阳
贤者之石	水银	天空
以太	硃砂	闪电

武器与护甲强化

随着游戏流程的进行，玩家必定会获得武器与护甲的升级道具，这些道具可以在物品栏“强化”一栏中找到，使用这些强化道具的前提条件是武器或护甲有相应的强化插槽，这些插槽就是在道具栏中武器或护甲旁的一些小圆圈。但需要注意的是，强化属于不可逆操作，也不能通过新的强化道具覆盖原有道具。

物件锻造

在游戏中除了可以用配方调和炼金道具外，还可以通过工艺蓝图来锻造武器、护甲、陷阱等物件，工艺蓝图的获得方法与前面所说的炼金术配方相同，这里就不再赘述。但是，主角并不能像炼金术一样仅依靠自身力量来锻造，锻造物件必须要先找到一名工匠方可进行，一般来说各大主城都能找到工匠，其在小地图上显示为一个铁钳，很好辨认。进入锻造界面后选择想要锻造的物品的图纸后，画面的另一侧就会出现锻造所需的原料，只要原料充足，按打造后物件就会自动收进包内。



狩魔猎人的历险征程

THE WITCHER 2 ASSASSINS of KINGS ENHANCED EDITION

《巫师2》的流程主要有两条线路，关键的抉择点出现在第一幕的末尾，根据玩家的选择不同，第二幕与第三幕所经历的大部分剧情和流程都会不一样，不过还是会有部分任务或战斗基本相同，这些相同点会在“罗契路线”中详细描述，而在“伊欧菲斯路线”中就不重复说明了，但是笔者会说出该任务或战斗在“罗契路线”流程中发生的大致位置，选择了“伊欧菲斯路线”的玩家可以到“罗契路线”的相应位置中去查看。本作的流程由一个又一个的主线任务连接起来，在游戏中期，会在同一个时期先后触发好几个任务，一般都是以一个最为主要，其他都是在这个主要任务进行期间要完成的一系列小任务。因此，流程攻略中会以最为重要、持续时间最长的任务作为标题，其他任务会标注在标题之下。本流程攻略以中等难度为基础撰写，天赋方面走的是剑术天赋路线。另外，本作一开始可以选择是否跳过教学模式，选择跳过后会直接进入序幕，否则会有一段教学任务，由于教学任务流程很短且相对比较简单，因此流程攻略从序幕开始。



序幕

序幕中的任务相对比较短，部分任务很零散或者没有战斗，特别是第一战，因此这里将巨龙登场的之前任务统一归到“带领进攻”这个任务中去，而只是跟着国王上几个木梯的“依国王意志”就没有写出来。

带领进攻

前往发射弩炮时，道路两旁的弩手要优先清除，然后专心去与其他近战兵种战斗。回到国王身边后的战斗只需要伺机捡漏，不过在一个狭小空间内聚集数个敌人的地方，一定不要冲锋在前，否则很有可能被卡住从而被围殴致死。与亚历安·拉·瓦雷第面对面后，有三个选择：说服士兵投降；与拉·瓦雷第决斗；稍后在拉·瓦雷第地牢与他们战斗。这里流程按照选择与其决斗来发展。

亚历安拿了个大盾牌，不过在这样开阔场景中他占不到什么便宜，可以用阿尔德法印将其击晕后猛砍，也可以直接放伊格尼来烧，多用A键的轻攻击，看到他出招就翻滚躲开。

火的试炼

可以操作角色后，马上躲避火焰，否则会被火焰烧到，跑到中间一段没有遮挡的道路之前，可以先给自己加个昆恩法印，靠近大门那一段的两个敌人必须干掉，否则会影响稍后的战斗。大门附近处挤了三个敌人，要逐个击破，这里推荐用亚登法印。

前往神殿

村庄被己方士兵洗劫，去路被马车挡住后需要从另一侧绕过去，看到士兵尸体的特写后，走进破烂的小屋，用阿尔德法印把破烂的木门给轰开，从井口爬下去，换上银剑准备对抗水鬼。看到松鼠党后换回钢剑，推开铁门后放两个亚登法印，再把没中招的那个砍死，虐死剩下的两个后推门离开，场景狭小，硬拼必死。

来到上锁的铁门前，从旁边的门出去有好几个敌人，钥匙自然就在最强的敌人身上，由于场景开阔，只要灵活跑位，想要取胜非常容易。拿到钥匙后回到铁门那里，把城门打开，再去与我方人员汇合。

至尊骨肉

走到国王身边后要准备好QTE，路上还要扶着国王跑，按键输入的时机要求不太严格，但如果错误的话是即死判定，陪国王走到目的地触发剧情。

拉·瓦雷第的地牢

同意与罗契合作，拿到钥匙。自行解开手铐，QTE解决守卫，搜到钥匙后，拿起旁边架子上的金属棍棒装备上，出门，潜行消灭敌人或者冲上去打都行。遭遇刽子手后用亚登法印弄死他，接下来的战斗都是普通士兵，审讯室的剧情结束后，前往船边离开这里。

第一幕

第一幕后半段的分歧点出现在“弑王者”这个任务中，之后的流程就会因选择的不同而产生变化，但真正影响第二幕、第三幕走向的抉择点出现在“关键抉择”这个任务，选择完毕后直接决定了第二幕和第三幕的大体走向。

艰难的登陆

战斗开始后不要离开魔法阵，否则会被弓箭射到，尽快消灭冲进来的敌人，不用担心同伴的安危。

遵照神的指示并处决笨蛋

来到处决场地，去守卫面前，对话全部选择第一项来煽动群众对抗守卫，之后同守卫以及刽子手打斗，胜出后发生剧情，线人会被释放。

不道德的计划

去酒馆与同伴聚一下，然后可以去做自己想做的事情，只要在22点的时候去罗列多的宅邸就好。

弩炮

对话完毕后去找一个叫做玛格丽塔的人，让她去引开弩炮旁边的守卫，是直接爽快付钱还是帮她摆平两个难缠的家伙看我们的选择，流程按照选择帮她搞定碍事的人来发展。去找麦隆与艾亨斯比腕力，前者坐在桌子跟前，而艾亨斯则在一边呕吐。比腕力的方法是，向左、右推动左摇杆，让图标保持在黄色的槽以内，直到这条槽一直移动到最右端就算赢，如果图标离开黄色的槽，自己就会慢慢处于劣势，一鼓作气胜利是最理想的状态，因为黄色的槽会随着比赛时间的增长而慢慢变短。

成功后再次与玛格丽塔对话，她引开守卫后破坏弩炮，然后走上之前发生剧情的房屋右侧的小路，利用石头绕开举着火把的守卫，再把正在小解的另一名士兵打晕。前方的门锁住了，从右侧的岩石往上爬，绕到门的另一侧落下，根据镜头提示看清楚敌人巡逻的路线，打晕最近的一名士兵后爬上木梯，偷听窗内的谈话。完毕后跳下来，把最后一名守卫打晕后回到罗契身边。进入罗列多的家中后与其交谈，流程按照选择了接受合约来发展，随后离开庄园。



More, GO: 73139.blog.163.com

TIPS 部分任务中可以趁机对目标进行敲诈勒索，个人建议不要放过这些机会，本来游戏中资金就不够充裕，再加上游戏没有类似道德值这样的设定，不要白不要。

巨章鱼怪

同时进行的任务：“巨章鱼怪 欧斯特蘑菇”、“巨章鱼怪 代价问题”

如果之前已经完成了任务“巨章鱼怪”，那么会直接激发下一个主线任务。出发寻找毒液样本之前，如果手上还没有银剑，可以去村子里的铁匠铺买一把或者打造一把，目的地区域有大量水鬼，提前换上银剑，利用特莉丝来牵制敌人，注意不要被她的魔法误伤到。

回去找赛锥克说话，接着去找蘑菇，路上有些孽鬼和孽鬼战士，前者相对较弱，它们的动作相对较灵活，只要注意不被围攻即可，蘑菇旁边有个稍微耐打点的家伙，不过除了最后自爆时有点攻击力，其他都不足为惧。拿到蘑菇后找个地方冥想，进入炼金页面把猫鼬药水做出来，回酒馆二楼找席儿，她会提示玩家完成“巨章鱼怪 代价问题”这个分支再来找她，可以按下BACK键调出任务菜单，将任务追踪选定在“巨章鱼怪 代价问题”这个任务上，然后去提示位置找商人谈话，这里流程按照选择了趁机敲诈勒索一番来发展，用亚克席可以轻松让其答应要求。再次找席儿，这次终于可以出发了，从右边的小路走下去，往下跳两层岩石后就把之前调制出来的猫鼬药水给喝了，再往前走就会进入BOSS战。

章鱼中间的两只触手没有红色的弱点，因此攻击重点是两侧的四只。一开始立刻换上亚登法印，向右横向翻滚来躲过中央触手的拍击，然后再躲侧面触手的拍击一次（放法印时间来不及），接着扔出一个法印，原地站着别动，等触手快要拍下来时翻滚躲开，触手中招后用银剑冲上去猛砍能将其砍掉，之后立刻躲到右侧去，章鱼会前方大范围攻击两次，等它发狂完毕再用同样的方法干掉另外两只触手，然后会出现QTE，先按X键，再连打A键，最后B键跳下。落地后站在原地，等大岩石掉落下来，给自己加个昆恩法印，顺着最左侧倒下的石柱往前跑，中途尽量躲开章鱼触手扔过来的岩石，被击中的话赶紧再放昆恩，到达尽头会发生剧情，章鱼被秒杀。最后，别忘了回去找商人领赏。



弑王者

同时进行的任务：记忆玫瑰

与特莉丝来到港口的囚船上，找到目标问到情报，之后流程按照选择了与特莉丝一同去摘取记忆玫瑰来发展。

这次遇到的怪物种类多了起来，注意部分怪物的冲刺攻击，保持距离观察其动作，地上的陷阱要留心观察，因为特莉丝是不可能踩到的，但杰洛特就不一样了。找到记忆玫瑰后，摘一朵下来给特莉丝，接下来登场的三个强盗用拉开距离或者格挡战术都能快速解决，不过依然要注意别被特莉丝误伤。落入陷阱后，特莉丝洗了个澡，然后从被打破的墙壁处离开。

回到酒馆去卓尔坦对话，一路跟着他跑，然后准备迎战蟹蜘蛛，从右边的斜坡下来能够带着卓尔坦一起战斗。蟹蜘蛛比较喜欢格挡，推荐使用亚登法印当其产生硬直后猛砍，也可以加上昆恩用重攻击打，不过要时刻注意昆恩消失的音效并拉开距离再放昆恩。战斗结束后立刻捡起素材，然后和伊欧菲斯对话，请务必选择雷索想要杀死伊欧菲斯，否则会立刻被秒。全部对话完毕后，和伊欧菲斯汇合去见雷索，剧情过后罗契带着士兵冲出，接下来要在极短的时间内迅速做出关键选择。如果选择“帮助罗契”，回到城镇后会举办庆功宴；如果选择“把长剑交给伊欧菲斯”，回到城镇会发生大屠杀事件。剧情后与雷索进入BOSS战。

与雷索的战斗比较困难，场景不大，其攻击力很高。落地后立刻给自己加昆恩法印，然后就回避雷索的攻击，等他身上的昆恩法印消失就用格挡来防他的攻击，再立刻用X键的重攻击砍，被他挡住就赶紧跑，如果他投掷爆弹或者释放其他远程法印，要观察其姿势提前避开。想要战斗相对轻松些的话，进入战斗之前可以喝点加攻的药水。



与时间竞赛

【选择“帮助罗契”】跟着罗契跑，一路回到城镇，在酒馆与丹德里恩对话，上二楼找索儿，却只发现大量血迹和索儿保镖的尸体，调查右侧的墙壁，发现偷窥孔。之后去隔壁妓院询问线索，调几瓶猫药水出来，喝下后追着赛锥克的血迹走，找到他询问事情发生经过。

【选择“把长剑交给伊欧菲斯”】和伊欧菲斯对话完毕后，独自一人返回城镇，大屠杀已经开始，去旅馆找特莉丝，干掉准备杀死精灵的老板，用反击就好，然后去席儿房间。调查房间内法阵右侧墙壁上的洞，去妓院询问，调制出猫药水，喝下后追着赛锥克的血迹走，找到他后了解事情发生的经过。



关键抉择

与同伴的对话完毕后，会出现主线任务“关键抉择”，这里总共会出现两种，一个是“关键抉择 弗农·罗契”，另一个是“关键抉择 松鼠党”。根据玩家选择的不同，接下来第二幕和第三幕的流程会完全不一样，因此要慎重考虑。

如果想选择弗农·罗契路线，就将任务追踪切换为“关键抉择 弗农·罗契”，去城镇内罗契的家，同意按照他的方法行事。（进入任务“叛徒之死”）

如果选择松鼠党路线，就将任务追踪切换为“关键抉择 松鼠党”，到精灵废墟去找伊欧菲斯，同意他的计划。（进入任务“漂浮的监狱”）

叛徒之死（罗契路线）

如果走的是弗农·罗契路线，就在夜晚去与罗契的突击兵汇合，打晕提着灯笼乱晃的商人，悄悄摸进屋内，打晕巡逻兵。与老太对话，注意QTE，虽然胜利但还是被摆了一道，之后画面会出现晃动。一直往楼上走，在士兵们都睡着的房间里屋找到进入顶层房间的钥匙，要是潜行时打翻了桌子，士兵们会全部惊醒，那样的话必须将他们全部放倒。进入顶层房间触发QTE，接着开始与罗列多的BOSS战。

罗列多比雷索好打多了，他武器虽长但毕竟是凡人一个，放亚登法印牵制他再砍，偶尔扔点小匕首也能有效削减他的生命值。战斗结束后去隔壁房间，然后带着精灵离开。去屋外加入战斗，杀死所有敌人。

漂浮的监狱（伊欧菲斯路线）

如果走的是松鼠党路线，就去森林中的指定地点与他们汇合，之后可以选择是依伊欧菲斯的计划还是杰洛特自己的计划行事，这会影响到稍后遭遇到的战斗，这里流程按照选择杰洛特的计划来发展。跟着伊欧菲斯跑，把他押进城内往港口走，路上有守卫要求要揍伊欧菲斯，流程按照选择让他打两下来发展。上船要和士兵打，开战就立刻去伊欧菲斯身边，利用敌人分散注意力的时候来攻击，多用格挡和阿尔德法印，敌人都围过来了就换个位置。

剧情过后要决定是去救精灵女孩们还是追罗列多，这里剧情按照去救精灵发展。迅速搞定屋外的几个杂鱼，进入烧着的房屋，快速往上爬，按键为几个女孩子松绑，之后会触发剧情，要是太慢会死掉。



More, GO: 73199.blog.163.com

TIPS 装备在身上的武器或防具在商店出售界面是不会出现的，即使不记得自己身上装备武器或防具的名字，大家也能够放心地卖掉不需要的装备。

第二幕（罗契路线）

战争前奏：科德温

控制国王展开剧情，遇到莎琪亚后流程按照选择接受她的挑战来发展。格挡她的攻击之后再用 X 键的攻击连砍，反复数次轻松打败她。剧情过后给自己加上昆恩法印，战灵出现后赶紧把之前的小杂鱼清理干净，然后用亚登法印在将其定住后猛砍。魔法阵成功启动后跟着走就行，但偶尔还是要注意个别漏网之鱼冲过来，中途会有妖灵出现干扰魔法的实施，优先解决。

到达营地后，好好整理装备，接着跟扎维克说话，使用亚克席能力要求接见国王。

阴谋论

同时进行的任务：屠夫西达里斯，勇气的符记

与戴斯摩交谈，然后离开国王帐篷区域。这里需要同企图谋反的士兵交谈，但暂时无法知道谁是谋反者。来到接支线任务的帐篷附近，会看到两个人在吵架，剧情结束后进入帐篷内，在右边的桌旁找到曼弗瑞，交谈完毕后依次与史温、屠夫说话，再回头去找史温，准备完毕的话可以直接开始比武。这场战斗并不难，屠夫攻击就格挡，然后回砍，平时就放亚登法印定住他猛砍，胜利后打扫战场，与曼弗瑞说话，获得重要情报。

去妓院，说想找女孩子玩，再出示方形硬币，选择“吹口哨的温蒂”，与其对话选择“我要你的微笑来开启天国之门”，接着跳下地下室。准备与文森开战。由于会被数人围攻，这里建议先打移动战，放亚登或阿尔德印记都管用，最后在专心收拾落单的文森，杀死他之后拿了掉落的东西，回去找丹德里恩说话，再去国王帐篷区域找戴斯摩。由于情报不足，接下来只能先做别的主线任务来等局势发展。

血咒

同时进行的任务：迷途羔羊，前往见预言家，憎恨的符记，命运的长枪，死亡的符记

前往萨宝娜被处决的地点，会遇到扎维克要找的两名士兵，流程按照选择帮助他们回营地来发展，接着仔细调查处决点的每一样东西。和士兵对话准备离开，士兵开口找杰洛特要钉子时流程按照选择不给他来发展。带领他们原路返回到安全地点，之后找扎维克领赏。

去接分支任务的帐篷找到遗物贩子，对话完毕后出来，看到右侧有三名士兵在说话，上前去把钉子拿给他们看，之后士兵就知道自己被遗物贩子给骗了。去找预言家，路上会遇到给预言家送礼物的士兵，救了他们能拿到给预言家的钱。与预言家对话的时候，流程按照选择把钱交给预言家来发展，但没有补齐剩下的，然后要去萨宝娜神殿，喝下预言家给的药水启动仪式（必须在夜间）。把看到的大母鸡告诉预言家，询问所有信息，回遗物贩子那里要长枪头，之后亚克席他，再去找戴斯摩。

离开国王帐篷区域遇到卓尔坦，对话完毕后他会跟随我们去浓雾的另一端，穿过浓雾到达弗坚，被拦下后要去找弗坚守卫。对话完毕后要去找几个关键道具，流程按照选择先去隧道来发展，隧道的尽头有一个块头比较大的家伙，用亚登法印将其定住后砍它的后背就行。与卓尔坦和莎琪亚对话后剑入手，选择回到地上。为了长枪头到城镇里去和史卡兰比赛投骰子，赢了就能获得长枪头。投骰子老是赢不了也没关系，在和史卡兰对话



图1

前存个档，之后一直重赛，输多了可以读档，如果不心疼钱可以就这么玩下去，赢一局就好。

就剩军旗这最后一件神器了，来到城内如【图 1】所示的位置，从这里的门出城，从右边的浅滩绕过河，往墓穴进发，路上会遇到少量强盗，最好能先解决弓箭手，或者把近身攻击的引到弓手的射程外。喝下各种准备恶战的药水进入墓穴，小地图上明显显示有路的地方可以用阿尔德法印把墙壁轰开，对付妖灵可以用昆恩法印，如果移动够灵活的话也可以少战斗，有时调查被包裹着的尸体会出现新的妖灵。找到守护军旗的旗手鬼魂之后，可以选择直接开战，也可以进行欺骗，流程按照选择直接开战来发展。如果选择欺骗的话，能够骗到军旗，对话选择依次为“我也是褐旗营一员”→“你搞错了”→“曼诺·科何伦”→“科何伦已经死了”→“凡德葛李夫特与塞尔奇克”→“有一名牧师带领我出去”，全部正确的话旗手鬼魂会消失（由于我们之前获得了其他神器，所以万一选错能再获得一次机会），杰洛特可以直接拿走军旗，但日后鬼魂还是会出现并纠缠我们，因此强烈推荐秒杀它以绝后患。

打鬼魂最好的办法是用亚登法印将其定住后猛砍，如果提前涂上加攻击力的药水这里能加快效率。由于场景空间不够大，这里最好不要乱翻滚，预留出足够空间后把亚登法印扔在地上，之后引诱鬼魂过来即可。胜利后回去人类营地，在迷雾内按下 LS 键就会出现一个骷髅头指引我们去迷雾的出口。刚出迷雾就遇到罗契，跟着他跑，剧情过后去见国王。调查一下处刑场，了解几个地点分别放着的都是什么，然后去和国王说话，指导国王执行仪式的正确选择是：“朝硬面包前进”→“朝黑色蜡烛前进”→“朝山羊头骨前进”→“朝枯树前进”→“朝渡鸦尸体前进”→“朝石钵里的酸奶前进”→“朝妖精之环前进”，接着下去点燃魔法粉。仪式开始后，给国王争取时间，换上银剑对付妖灵，国王执行完毕仪式就是胜利。

弑王者（续）

同时进行的任务：信念的符记



图2

进入国王的帐篷前整理一下，喝些强力药水，因为剧情触发后会有恶战爆发。刺客有两个人，推荐用亚登法印把他们分别定住再集中对着一个砍，被攻击时要及时格挡，场景很开阔，千万不要把自己的后背给敌人砍，将一名刺客的生命值打完会发生剧情。

找戴斯摩进行仪式，如果没有赤膀鸭配方的话就出来，找仪式帐篷外的麦隆大师买，做出来喝下去。仪式开始后，操作的角色切换成了刺客，法印都不能用了，遇到敌人就直接用砍和翻滚，跟着另一名刺客跑，进入洞穴后注意不要踩到陷阱，否则需要重来，与雷索交谈结束后，下面要开始潜入，如果被发现的话会错过一些剧情，因此建议在潜入一开始赶紧存档。

两名士兵对话完毕后会分开走，不要管右拐的那个，跟在往前走的那个士兵后边（他可能会回头，先保持安全距离），暗杀掉他。走过洞穴后，需要和国王身边的骑士战斗，利用他们的注意力在另一名刺客身上时展开攻击，多使用格挡。被杰洛特击败后，仪式结束，立刻赶往刺客的藏身处。这里需要注意的是刺客藏身处的具体位置大地图上的图标显示有误，应该从军营的大门出来，往地图的左下方走，来到如【图 2】所示的地方才对，进去之前喝点药水。

路上的陷阱很多，它们的位置同之前仪式时看到的一样，石像鬼死之前会自爆，记得提前躲开，魔像的打法很简单，用亚登法印将其定住，然后绕过去砍后背，注意它冲刺攻击时及时跑开，如果在角落里中招很有可能被连死。击败它同倒在地上的刺客对话，之后回去找戴斯摩。

More, GO: 73139.blog.163.com

TIPS 只要不是在播放剧情或者战斗状态，玩家可以随时按下START键储存当前的游戏进度。

永无停止的战场

所有神器取得完毕，与戴斯摩交谈，准备进入迷雾彻底将其消除。进入迷雾后自动加入战斗，可操作角色变为一名士兵，只能格挡和用剑砍，出招要谨慎，尽量用硬直小的轻攻击比较保险，夺取军旗后角色切换，这次要跑去通知指挥官，路上的弓箭发射是有节奏的，看准时机躲在障碍物之后，再趁机往前跑。剧情过后，角色切换为一名战斗力很强的士兵，不过敌人的盾牌兵也不少，多用反击能重伤敌人，由于敌人数量比较多，如果攻击机会不太好的话不要贸然出手，一定不能被包围。中BOSS出现后又能使用杰洛特了，用亚登法印定住它砍就行，或者也可以用反击，真正的恐怖战斗在将其击败之后。

凯德维尼将军实力强劲，亚登法印即使定住它也会马上失效，攻击类的法印对它几乎无效。战斗一开始立刻闪开，否则刚开局就会失去先机，由于它左手有块大盾牌，对其正面和其左侧的攻击都会打到盾上，不过盾的耐久槽是能看到的（蓝色），将耐久消耗完盾就会碎掉。它的招式有释放火球、弓箭、暴风、冲刺，前两种释放时不要妄图去攻击它，加上昆恩法印专心躲开。暴风出现时要跑向地图周围然后往侧面全力翻滚，只要天赋加过翻滚距离应该不难躲开。冲刺是最好的攻击机会，当它冲过来时往我们的左边翻滚，这样正好砍到它的后背或右侧，用重攻击砍不要贪多，关键是节奏要把握好。注意音效，昆恩一消失就赶紧再放，反复这样就能将其击败。接着只需要跑到镜头提示的迷雾地点就行。

阴谋论（续）

去小木屋，赶回罗契的营地，干掉那里的几名士兵，翻滚和反击足够了，再去营区俱乐部（之前接支线任务的地方）。进入这个区域敌人会比较多，随时注意自己的站位，不要让敌人打到后背，多用亚登法印、阿尔德法印牵制敌人，罗契会在远处用飞刀援护，战斗结束后进入目标帐篷。

弗坚攻城记

出军营，从右侧的山谷走到弗坚，遇到女巨魔后别急着开打，流程按照用态度良好地跟它交谈来发展，能问出不少情报，走之前不要忘记说谢谢。往前走会遇到被士兵围攻的巨魔，替它解围后离开，如果之前攻击了女巨魔，这里还要跟巨魔再打一仗。前方又有数名士兵，敌人比较多，要点跟之前的营区俱乐部那里差不多。剧情过后，会被数名佣兵围攻，如果走的是剑士路线又解了“战斗锐敏”，这里只要放个终结技就可以秒掉三个，剩下的就比较轻松了。由于场景很黑，所以容易看不清路，罗契走的路线都是正确的，如果连他的人都看不见的话，可以往有士兵和怪物打斗的地方走，那就错不了了。

前方一大群人举着火把开会的地方有BOSS战，提前喝药水，这里主要是弄死佣兵，最后再稍微给戴斯摩几下，它的魔法攻击对任何人都有效，提高警惕及时避开。对付佣兵推荐使用攻击的法印，这样能稍微加快点速度，格挡和反击对付他足矣。戴斯摩逃跑后，流程按照选择饶佣兵不死来发展，接着离开这烂地方。出来之后得知了两个情报，从左边的门出去，这个时候可以喝点药水，上楼后发生剧情，罗契掉到了下面，然后杰洛特可以选择去帮助伊欧菲斯或者继续找席儿，流程按照选择找席儿来发展。想要寻找席儿的话，继续上楼，出门然后左转，杀死一名敌人后往前走一点会看到前面有一个魔像，这时别忙着换银剑，转身回头跑能看到远处有两个士兵准备冲过来，先迎上去杀死他们，再换上银剑准备对付魔像。

魔像的攻击力非常高，对战的时候不要乱动，魔像跑过来的时候会打出一套连技，格挡没用，被打中就只剩一口气了。由于昆恩法印和阿尔德法印都基本无法限制它太长时间，这里推荐用伊格尼法印来或者投掷的武器来磨它的血，发现情况不妙就转身跑进小隧道里，它就会自动返回之前的位置，此时再攻击它，再逃跑。法印在它迎面冲过来的时候再放，魔像的攻击动作会被中断，它往回走的时候法印和投掷武器有可能会打不到。

盾牌兵上场之前，用阿尔德法印和格挡同两名士兵玩，等盾牌兵和国王一起上之后，建议把国王留到最后，用反击和伊格尼法印来削减盾牌兵的生命值。单挑国王基本没有难度，把他生命值打到极低触发剧情，可以饶恕国王或者让罗契杀死国王，流程按照选择劝罗契放过国王来发展。



第三幕（罗契路线）

泰莫利亚之名！

路上的怪物统统用阿尔德法印掀翻在地，到达洛穆涅后跟着罗契跑，接着可以去城内转转整理一下装备，准备完毕后跟罗契对话，去见国王。另外，路上如果遇到了想拿杰洛特人头去换赏金的家伙，毫不犹豫地干掉他们。

与国王的剧情结束后跟着罗契返回，路上会遇到一个女士，这里流程按照选择还有其他事情要忙来发展，等所有对话都结束后，要再度面临选择。将任务的图标切换回“泰莫利亚之名！”，打开地图能看到两个目标地点，位置相对靠上方的是特莉丝相关的任务，另一个则是关乎泰莫利亚未来的任务，流程按照选择前者来发展，去找特莉丝。

特莉丝在哪里？



对话前可以先喝药，再挟持人质往前走，剧情后要面对大量敌人，先给自己加上昆恩法印，然后尽量先解决弓箭手，对敌人的站位不满意可以先使用翻滚来将一部分敌人引到一起。牵制敌人可以用亚登或阿尔德，多用格挡和反击。大门被锁住了，得从一个木梯爬上去，往前走会到达一个水池，趁敌人说话的时候加上昆恩法印，一有敌人跳下来就冲上去打，要被围了就翻滚逃走，再加昆恩法印，终结技满了就放。

爬上水池与马特森对话，接着还有另一场恶战，可以行动后立刻翻滚避免中箭，然后把周围的敌人位置以及种类的观察一下，推荐的战术是昆恩配合翻滚砍死弓箭手，然后用同样的办法收拾法师，最后在对付持剑的敌人。这个区域右边有个小巷子，被密不透风的攻击折磨到不行的时候可以来这里稍微避一避，如果这时有落单的敌人冲过来刚好可以解决掉，不过要是多个敌人准备过来就要赶紧逃。最后会只剩下盾牌兵和马特森，格挡和反击非常好用，还可以直接用伊格尼来磨他们的血，战斗胜利后从马特森的身上搜到特莉丝牢房的钥匙，将特莉丝救出后带她离开。

术士高峰会

与特莉丝汇合后进入高峰会，这里发生的剧情会因玩家之前的选择不同而产生很大区别。

巨龙上场

开始喝药或涂剑油，一路朝上走，攀爬之前加个昆恩法印，接着要尽快往上跑，如果地板坍塌掉下去的话是即死的。等席儿说完话，她的传送出现了一些问题，这里流程按照选择了对她的求助置之不理来发展。席儿挂掉后，巨龙马上出现。

与巨龙的战斗分成两个阶段，第一阶段比较容易，给自己加个昆恩法印，然后用银剑贴着巨龙用重击砍，昆恩来不及补充的话，就拉开距离走到楼梯口那里去，等巨龙准备吐火，立刻向左翻滚躲过并冲向巨龙的侧脸用X键砍，反复几次发生剧情，巨龙飞走，杰洛特需要爬到顶层与之决战。第二阶段的战斗只要有耐心，取胜并不困难，只用重击砍巨龙，而且每次只砍一下就跑，不贪多。给自己加上昆恩法印，巨龙的俯冲主要攻击平台中央的一段，因此滚向两侧可以轻松躲过，当其消失在视野范围内时就不停地翻滚，一般来说都不会被抓到，它在边缘停留是最好的攻击时机，砍一下就跑，昆恩被抵消了的话不要着急，翻滚到安全距离再加上昆恩，由于被碰一下会扣很多血，因此在加上昆恩之前不要靠近它为妙。如果巨龙吐火，就提前跑到它身边的两侧，那里绝对安全。只要每次近身都能砍中一刀，保证效率，离胜利就不远了。最后要面临选择，杀死巨龙或不管它，流程按照杀死巨龙发展。

More, GO. 73139.blog.163.com

TIPS 在面临选择的时候，绝大多数情况下都是没有时间限制的，即使是有时间限制的几次，只要看清楚了选项，都可以按下START键调出暂停菜单慢慢想。

终幕

见到特莉丝后准备一道去找雷索，途中遇到处境危险的罗契和阿奈丝公主，与士兵开战救下他们，先秒杀弩手，阿尔德法印再加上格挡和反击足够了。最后去见雷索，特莉丝离开后存个档，该喝药涂油都准备好，然后接近他。与雷索的战斗可以避免，只要选择“去某个遥远的地方吧。”就能快速结束终幕，观看通关动画，这里流程按照选择“使出全力一战吧。”，与他进行决战。

与雷索的最后一战没有想像中难，他玩的还是上次那一套，可是现在的杰洛特已经十分强大。一开始给自己加上昆恩法印，然后在宽阔的场景中翻滚躲避雷索释放的法印或其他投掷雷武器，等他身上的昆恩一消失就迅速接近，如果对攻击距离有把握，可以上去直接重砍，要是想稳妥，就冲过去格挡，挡住攻击后再用重攻击来砍，不过他有一定几率用阿尔德法印把杰洛特打飞。被雷索砍中的话很容易中毒，那样局势会变得不利，因此如果时机勉强的话就不要抢招（或者可以转而用轻攻击蹭两下）。由于场地开阔，雷索的攻击类法印和投掷类武器都非常好躲。



第二幕（伊欧菲斯路线）

战争前奏：亚甸

操作角色切换为王子，与亨赛特的谈判破裂以后要开打，王子不会翻滚也不能使用法印，因此要小心格挡，不要让自己被围。剧情过后迷雾出现，可以操作杰洛特，随后的战斗和脱出与“第二幕（罗契路线）”中“战争前奏：科德温”任务的注意点没有什么两样，只是带领我们离开的从戴斯摩变成了猫头鹰。

战争会议

先跟随矮人到达自己的房间，然后去参加会议，在那之前可以去城里整理一下装备。

生死大事

同时进行的任务：地下生活，找寻魔法物品，王家之血，憎恨的符记，特莉丝在哪里？

将任务追踪切换为“地下生活”，然后去找酒馆卓尔坦（上一任务矮人带领我们去看房间的地方），谈话完毕跟着矮人同伴走，打开门进去找药草，要面对一群恶心的家伙，注意它们死前会自爆，提前躲开，将它们收拾完毕后先进右手边的门，在尽头一具尸体上搜到上层钥匙，然后再继续往前走。来到第二扇被锁住的门前，中层钥匙就在左边道路尽头的尸体身上，接下来一个场景怪物非常多，让矮人同伴冲在前面比较好，这里先别忙着往右边走，笔直往前找到道路尽头尸体上的钥匙，然后再往右走，进门后准备战斗，提前喝点药水。

先让矮人同伴冲上去打，魔牛妖只会朝着杰洛特冲过来，但它有时会被矮人们挡住，可以提前放置陷阱让它过来踩，也可以趁魔牛妖被攻击的时候绕过去砍它后背，将其击败后到处是目标药草，拿到后将任务追踪切换为“找寻魔法物品”，往回走一点选择“返回地面”。

去菲丽芭的家里找她，再去问村民们情报，三处图标指示的人物分别在赛西而的家和酒馆，去找赛西而后了解到需要去魔法师之塔。先去城镇的大门，然后从右边的楼梯上去，从城镇的北面出口出城，来到大地图上就可以清楚看到魔法师之塔的位置了。往前走有松鼠党，不过他们是想杀死杰洛特拿赏金的家伙，给自己加个昆恩，先把弓箭手杀了，然后在用格挡和阿尔德法印对付剩下的两个。接着别忙着往前走，河对岸有个斜坡，要从这个斜坡爬上去才能通往魔法师之塔，路上的人面妖鸟先用阿尔德法印打翻在地，再用重攻击砍。到达魔法师塔后爬上去，拿到魔法水晶回去交给菲丽芭。与赛西而交谈后，从城镇的大门出去，朝目标区域前进。

接下来要遇到的敌人全是人面妖鸟（部分高级妖鸟），打法不变，进入洞穴看到雷索的梦之后把水晶取下来，大批妖鸟飞过来，被卡住一定活不成了，应该立刻进入前方有岩石遮挡的位置，绕着圈跑，一只只地慢慢收拾它们。妖鸟之后的攻击力比较高，把它留到最后。就在刚才被妖鸟追进洞里的场景，可以看到下方有个红色的东西，将它捡起来放到巨石上，可以看到巨龙的梦境，然后就可以将它带回去给菲丽芭了。

将任务追踪切换为“特莉丝在哪里？”，和菲丽芭交谈之后，去酒馆，进门就和左边那个矮人说话，付27块钱给他买喝的，然后从城镇大门出去，找巨魔说话，这里流程按照承诺不杀死女巨魔来发展，杰洛特得找到并说服女巨魔回家。找到女巨魔后，发现它正被佣兵们围攻，可以选择帮巨魔或人类，这里流程按照选择帮助女巨魔来发展。战斗开始后，千万不要往前走，就站在原地利用左边岩石的掩护，这么一来左边敌人的攻击完全无法打到杰洛特，集中用格挡与反击对付佣兵头目，将其生命值打完他会向杰洛特投降，这里流程按照建议他们去向莎琪亚投降来发展。劝说女巨魔回去，然后会得到特莉丝的头巾，巨魔还给了杰洛特号角，承诺杰洛特陷入危险时会来帮助。回去找菲丽芭。

村民们想要对史登尼斯王子处以私刑，必须前往阻止。进行询问无果后，要选择王子有罪还是证据不足，如果坚持认为王子有罪，那么王子会被杀死，杰洛特也能得到王家之血，如果坚持说证据不足，能暂时救下王子，这样就只能从亨赛特身上取得王家之血，这里流程按照选择后者来发展。回去找菲丽芭，接着在菲丽芭的掩护下穿越迷雾，出迷雾往前走一点就会遇到罗契，对话完毕后他会帮助杰洛特取得亨赛特的血，去城镇右侧的提示处，跳过一个岩石准备好潜入，潜入若被发现会被杀死，因此记得存档。左边喝醉的士兵从帐篷出来后，往前走，左边的帐篷堆会有几个敌人，不用管他们，往前走一点左转，前方的士兵会自行从左边离开，这里我们要右转进门。下一个区域等巡逻兵过去之后沿着左边走到头，一个厨师会转身求杰洛特不要杀自己，亚克席他，右转准备从左边的门出去，但是这里要在帐篷旁边等一下，等一队巡逻兵从门里进来并走过去之后再出门，打晕面前落单的士兵，进入隧道。任务追踪显示的地点刚好是个交叉口，应该从右边的洞口出去，然后会发生剧情，选项可以任意选择，接着罗契会带人来救杰洛特，在他们的掩护下给自己加上昆恩法印，先杀士兵，再搞定法师，趁他防护罩消失的时候攻击。

进门后躲在木箱堆后面，罗契会把几名士兵引开，从右侧一路绕到背后有木桶堆的帐篷后，按Y键发动阿尔德法印把木桶堆打烂，然后回头绕到侧面等守卫离开，赶紧进入帐篷内，对话完毕后获得亨赛特的血。穿过迷雾回弗坚菲丽芭的家，准备调制解毒剂，救醒莎琪亚。

永无停止的战场

同时进行的任务：死亡的符记

和菲丽芭交谈关于迷雾的情报，把任务追踪切换为“死亡的符记”，然后去找赛西而。从之前找魔法师之塔时候的城镇北门出去，来到提示的位置附近后，从右边的斜坡下去，右转进入墓穴，之后这一片区域的打法与前文“第二幕（罗契路线）”中“血咒”任务后半部分军旗的拿法完全相同，因此不再重复阐述，入手军旗后回去找菲丽芭，进入迷雾加入战局，随后的打法与前文“第二幕（罗契路线）”中“永无停止的战场”完全相同。



More, GO: 73139.blog.163.com

弗坚围城记

去大门找卓尔坦，对话完毕后去城门右侧启动热油机关，路上会有混战中的士兵干扰，用格挡与反击最好了，或者也可以用亚登法印牵制住他们，自己去拉机关。戴斯摩攻陷大门后，马上跟着卓尔坦撤退，敌人会搭木梯上来，需要死守这片区域，由于敌人和同伴的数量都不少，因此要特别注意站位，被同伴卡到也是悲剧，要尽量和他们保持距离，用阿尔德法印可以直接把敌人打落到城墙下面去（注意不要打到同伴），第一、二波攻势之间会有喘息的机会，趁此时喝药或涂油。

撑过去之后跟着莎琪亚跑，秘道里有佣兵和怪物，记得及时换剑，阿尔德法印依旧好用。和戴斯摩交上手后，要面对大量佣兵，还好莎琪亚能分散敌人一部分的注意力，推荐用阿尔德或亚登法印干扰敌人，如果可以的话最好留心戴斯摩的行动。剧情过后莎琪亚变成龙赶走了戴斯摩，返回



城墙，再抵御一批敌人，之后跟着卓尔坦赶去伊欧菲斯那里，接着陪同卓尔坦去城门处。亨赛特投降后，去菲丽芭的家，在里屋搜到重要道具，出门发生剧情。

第三幕（伊欧菲斯路线）

最重要的理由！

往洛穆涅城门进发，交谈后可以跟着伊欧菲斯走洞穴，也可以去骑士团试试运气，这里流程按照跟着伊欧菲斯走洞穴来发展。洞穴里有一些蜘蛛，用伊格尼法印削减它们的体力再用剑砍。跑到左侧有低矮缺口的地方（有乌鸦在周围聚集），翻过去进城，出现的石像鬼用阿尔德法印牵制，再进行攻击，将石像鬼生命值打完后要提前躲开，因为它会自爆。往前走会有守卫在说话，这时我们有两个选择，主动让守卫发现或者从下水道过去，虽然后者相对比较麻烦，但如果选择被守卫发现身上的装备会全部搜走且无法找回，这里流程按照选择从下水道走来发展。

从右侧走，中途会被石像鬼偷袭，消灭它们后往前，在一大群士兵聚集的地方右转进房屋，从右边的斜坡跑上去，走到道路尽头，右边是残缺的城墙，左拐往下走，经过两个靠在栏杆旁的村民，再右拐往前跑发现左边有个高塔，在左手边的路口左转，道路尽头的左手边有个铁门，进去就是下水道了。走出下水道，上去找菲丽芭，先搞定士兵，可以喝药涂油后再上去。先用阿尔德把一个敌人打倒，然后再对其补刀，格挡和反击要经常使用，多移动找好站位，干掉士兵后进入铁门，最后和菲丽芭对话，这里可以选择无视她去救特莉丝，也可以选择把菲丽芭给救出来，由于选择特莉丝之后的流程与前文“第三幕（罗契路线）”选择拯救特莉丝流程发展基本一致，因此这里按照选择救菲丽芭来发展。

破解咒语

带着菲丽芭走下水道，伊欧菲斯会来接应，之后掩护二人离开，路上的腐食魔数量比刚才要多很多，它们最有威胁的地方在于自爆和围攻，阿尔德和亚登法印能限制它们一下，多移动翻滚，打了就跑不要贪多，上去秒掉石像鬼，进右边房间把桌上菲丽芭的笔记拿了，消灭其他石像鬼后跟着二人上楼。菲丽芭的笔记上记录了三种蜡烛的正确点法（进入装备界面查看），笔者这里是用第三种点燃方式触发了法阵，即背对楼梯，面对蜡烛阵，按照右下、左上、右上、左下、中央的顺序，因为点法可能具有随机性，因此如果没能成功的话，大家可以尝试另外两种点法，顺序错误的话只会扣一些生命值。由于等下有BOSS战，各位可以提前喝药涂油。

和元素交手要注意两点，一个是火焰爆炸的干扰，这个在地上可以看到落点，注意避开，另外就是不要企图正面去砍元素，会被它防住，推荐的打法是用亚登法印把元素定住，然后绕到后背去用重攻击砍，反复数次即可结束战斗。需要注意的是被元素冲刺攻击打到的话非常疼，一定要提前躲开。战斗结束后拿到匕首。

术士高峰会

去目标地点与伊欧菲斯对话，这里发生的剧情会因玩家之前的选择不同而产生区别。

巨龙上场

本任务的流程与前文“第三幕（罗契路线）”中“巨龙上场”完全一致，惟一的不同出现在击败巨龙之后，罗契路线中由于前文选择了拯救特莉丝，所以没有拿到能够解救巨龙的关键匕首，因此选择为杀死巨龙或离开，但这时我们手中有匕首，于是击败巨龙后，会看到杰洛特用匕首让莎琪亚恢复原形。

终幕

城内发生的事情惨不忍睹，去找雷索，路上会遇到不少士兵，优先解决掉弓箭手，剩下的先格挡再反击。与雷索见面后的流程与前文的“终幕”完全一致，因此这里不再重复阐述。

成就列表

成就名称	成就要求	点数
序幕	完成序幕	5
第一章	完成第一幕	5
第二章	完成第二幕	10
第三章	完成第三幕	15
未完待续……	以任意难度通关	50
学徒	使用炼金术调和5瓶药水或剑油	10
炼金大师	在炼金术天赋树中的“突变”中投入天赋点	10
胁迫者	在对话时成功胁迫某人	15
巴拉维肯屠夫的归来	杀死500名敌人	30
守财奴	持有10000奥伦（钱），不可累计	10
集中	连续3次反击成功	30
工匠	在工匠处打造一件物品	10
害虫控制	完成所有与摧毁怪物巢穴有关的任务。	20
炸成碎片	用一个炸弹炸死两名或以上敌人	15
赌徒	在掰手腕比赛、骰子比赛以及拳击比赛中分别赢过一场	15
斗剑士	在科德温竞技场所有的比赛中取得胜利	15
疯子	以暗黑难度完成游戏	100
等级十	等级提升到10级	10
等级三十五	等级提升到35级	50
魔法大师	在法术天赋树中的“魔法感应”中投入天赋点	10
突变！	镶嵌5个突变诱发物	30
完美主义者	在不损失生命力的情况下连续杀死10名敌人	15
扑克！	在投骰子游戏中扔出5个一样的图案	30
跳弹	以打飞敌人放出的箭的方式杀死1名敌人	10
大剑师	在剑术天赋树中的“战斗锐敏”中投入天赋点	10
三人行	以剑术天赋的终结技“群体终结技”一次杀死3名敌人	15
测试员	在竞技场模式中打赢第5场	10
最后的胜利者	在竞技场模式中打赢第30场	15
触手收集者	使用章鱼陷阱切断其触手	30
观光客	跟着扎维克游览整个营区	10
巨魔之友	饶了游戏中所有的巨魔	15
巨魔杀手	杀死游戏中所有的巨魔	30
勤王者	协助罗契救出阿奈丝	15
偷心人	诱惑薇丝	10
鹰眼	用弩炮击中艾奇维里伯爵	10
巨章鱼怪护甲	用巨章鱼怪尸体里的材料制作一套护甲	20
影之人	成功潜入罗列多的后院并找到巨章鱼怪陷阱的零件	15
巨章鱼怪	杀死巨章鱼怪	10
死灵法师	在戴斯摩的幻影中经历所有记忆	50
战灵	杀死战灵	15
国家利益	阻止罗契杀死亨赛特	15
撒马利亚好人	在不稳定的传送门中救席儿一命	10
猎女巫者	让席儿在不稳定的传送门中死掉	10
龙	杀死龙	20
复仇者	杀死雷索结束整个游戏	30
老朋友	饶了雷索结束整个游戏	30
潜入行动	潜行通过整个下营区而不触发警报	20
破术者	协助伊欧菲斯找到破解莎琪亚法术的匕首	15
龙之心	饶过或拯救莎琪亚	20
图书馆长	找到所有关于疯人院历史的额外资讯	30

More, GO: 73139.blog163.com

TIPS 由于本作流程较长，且分为两条线路，因此将容易漏掉或错过的剧情相关成就在成就列表中以特殊颜色标出。通关就一定会获得的成就为橙色，可能会错过的成就为红色，罗契路线相关成就为蓝色，伊欧菲斯路线相关成就为绿色。



作为系列的第二部作品，本作的剧情紧接前作，而主角一职则由全新的角色——詹姆斯·海勒（James Heller）担当。游戏在各个方面都有很大的进步，从光影、贴图、建模细节，各种状态下的音乐切换，NPC 的写实动作与台词，爽快的打击感以及丰富的升级能力等方面都能体现出制作组的用心。钟情于暴力美学以及美式动作游戏的玩家想必能在游戏中得到至高的体验。此外本作还是公认的奖杯/成就神作，只需 15 个小时左右就能入手白金奖杯/1000 点成就，奖杯迷和成就犯们不可错过。

文 狼来了 美编 心の永恒

[PROTOTYPE®2]

虐杀原型2	Activision		动作
多机种	Prototype 2		美版
	2012年4月24日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄：17岁以上

[虐杀法则——系统解释]

基本操作		
X360	行动	PS3
通常状态		
左摇杆	移动	左摇杆
右摇杆	调整视点	右摇杆
方向键上	进入攻击形态	方向键上
方向键下	将手中的东西放下	方向键下
方向键左	切换容貌	方向键左
方向键右	切换为海勒的外貌	方向键右
LB	设定武器	L1
LT	锁定	L2
RB	防御	R1
RT	冲刺（空中时为滑翔）	R2
A	跳跃/回避（长按为大跳跃）	×
B	抓取/投掷	○
X	攻击（长按为蓄力攻击）	□
Y	攻击（长按为蓄力攻击）	△
LS	进入搜寻模式	L3
RS	重置视点	R3
锁定中RS	命令凶兽攻击指定的目标（召唤出凶兽的状态下）	锁定中R3
START	进入地图菜单	START
BACK	进入设置、存读档菜单	SELECT
驾驶坦克时		
左摇杆	移动	左摇杆
右摇杆	手动瞄准	右摇杆
RS	重置视点	R3
长按B键	离开坦克	长按○键
LB/LT	主武器	L1/L2
RB/RT	副武器	R1/R2

Mode, GO: 7313

驾驶直升飞机时		
左摇杆	移动	左摇杆
右摇杆	手动瞄准	右摇杆
RS	重置视点	R3
长按B键	离开直升飞机	长按○键
LB	主武器	L1
RB	副武器	R1
LT	下降	L2
RT	上升	R2

注：下文的操作以 X360 为主，请读者注意。

画面解说



1. 体力槽 & 力量槽，图中的力量槽只有 1 格，通过升级可以提升至最多的 3 格；体力槽只有一条，不过升级后会逐渐加长。

2. 小地图，其中的白点为敌人、黄点为进入警戒状态的敌人、红点为已经发觉海勒的敌人；较大的点为坦克、装甲兵运输车（APC）或凶兽等大中型敌人，不断呈圆形旋转的图案表示直升飞机，被圆形包围的点则是探测器。此外小地图中还会显示任务目标的大致方向或其他提示图标（具体请参考后文的流程图表部分），而红色的区域则是敌人的警戒区。

3. 外貌图标，通常状态下呈透明状。假如玩家制造出小骚动，比如从高处落下发出很大的声音、攻

©2012 Activision Publishing, Inc. Activision and Prototype are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

击周围的生物/建筑物、与敌人发生碰撞，靠近探测器等等，那么周围的敌人会进入警戒状态，图标则会根据警戒度的高低逐步变黄，停止制造骚动或远离探测器片刻后，黄色的部分会慢慢褪去。如果在图标已完全变成黄色的状态下再制造出骚动的话，图标会变为红色（Alert），这意味着敌方已经发觉玩家并进入战斗状态。回到通常状态的方法有两种，一种是将周围的所有敌人杀光，等图标中的红色部分缓缓褪去，另一种是逃离至敌人的视线范围外，此时图标旁边会出现 SWITCH 的字样和按方向键左来提示玩家切换容貌，切换容貌后仍需等一段时间，图标中的黄色部分才会褪去。

4. 提示信息/额外经验奖励要求，后者会以黄色的 BONUS 字样显示额外奖励的达成条件。

5. 当前目的信息栏，提示玩家应该做什么才能推动流程，该栏中还会有图标来将目的分类，玩家可参考后文的图标解释部分来了解图标指代的具体目的。

6. 杂项信息栏，显示任务的解锁、完成与否，保护目标的血量、追踪目标的距离等杂项信息。

关键词解释

CONSUME—— 吞噬

吞噬是感染了 Blacklight 病毒的海勒的特殊能力，吞噬的对象可以是一般的市民、敌方的士兵，也可以是已经感染了病毒的感染体甚至怪物。吞噬一般的人类后可以立即将外貌切换为吞噬的对象，并籍此自由出入于城市的每一个角落。吞噬并没有特殊的限制，无论是在人来人往的街区又或者是黑暗的角落里，玩家都能随心所欲地剥夺他人的生存权利。如果在不被敌人发觉的情况下实行吞噬的话，那么可以避开许多无谓的战斗，这也是部分任务中取得额外经验奖励的途径之一。人类和最弱级别的感染体都可以直接吞噬，而较为强力的敌人则需先将其打至濒死，然后才能吞噬。此外吞噬带有特殊图标的敌人，还能取得额外经验值或升级海勒的能力。



HUNTING—— 搜寻

搜寻是类似于声纳定位器的能力，按下 LS 键后海勒会释放出特殊的声波来搜寻当前任务中指定的目标人物。除此之外还能通过该声波分辨出 Blackwatch 的士兵、Gentek 的研究人员以及分支任务中的平民百姓。实际运用时，玩家需根据返回的声波来判断出目标的所在方向，只需明确“声波是以目标为圆心扩散回来”



的规则，便不难判断出大致的方向。建议玩家在高处发动搜寻的能力，如此一来能更有效率地找到目标。目标通常会安插在人群中，进入目标所在的范围后，玩家可以再次发动搜寻，仔细观察就能找到高亮显示的目标人物。值得一提的是被搜寻的对象不一定会老老实实地呆在原地。

REGENERATION—— 再生

吞噬除了能获得对方的身体和记忆外，同时还能回复海勒的部分体力，点亮对应的能力后会提高回复量，此外还有升级选项能让玩家在战斗后，甚至战斗中回复自己的体力。

DISGUISE—— 伪装

海勒在吞噬人类后会立即变成对方的模样，之后通过方向键左就可以随意在两种容貌中切换。Blackwatch 的外貌适用于潜入，如果不慎被敌方发觉进入 Alert 状态，躲在敌人的视线范围外切换容貌是常用的脱身方法，此时就算切换为海勒原本的模样，追踪而来的敌人也丝毫不会起疑心。此外不少任务中都要求玩家伪装成敌兵，否则无法启动特定的机关或进入特别的区域。



SUSPICION METER—— 警戒槽

警戒槽其实就是前文提到的外貌图标，点亮特定的技能后能有效延缓警戒度上升。注意在任何情况下，只要周围有敌兵且玩家身在他们的视线范围内，那就要避免进入攻击形态，否则会立即触发警报。警报状态持续一段时间后，敌方就会派出剿敌小队（Strike Team）来猎杀玩家，与一般警报触发的战斗不同，剿敌小队除了会疯狂地进攻外，直升飞机还会一直尾随玩家并持续以导弹对海勒造成极高的伤害。如果玩家有足够的能力与之抗衡，将直升机击落后就会瓦解剿敌小队的攻势，前期实力不足在逃跑的时候则要多绕弯路，然后躲在建筑/障碍物后遮断敌方的视线，随时注意切换容貌提示的出现与否。

虐杀升温
——升级要素解析

本作的升级要素共有5大类，分别是：POWER、SKILLS、ABILITIES、MUTATIONS、EVOLUTION。其中前三类需要玩家将流程推进到特定的章节后才能解锁对应的等级，然后吞噬带有特殊图标的人类或感染体就能提升等级。如果不慎将目标杀死，不用担心，系统会自动刷新出带有图标的对象，直到玩家成功吞噬为止。

POWER

POWER 意为力量、能量，但在本作中它则指代海勒利用病毒通过身体的重组而制造出来的武器。每种武器都有它的优点与不足，不过流程中玩家可以随时切换武器，因此根据当前情况选择合适的武器是提高杀敌率、存活率的重要手段之一。

武器等级与对应能力

图标	武器	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4
	钢爪（CLAWS）	基本攻击	攻击范围+25%	蓄力攻击的范围加长	攻击伤害+25%
	触手（TENDRILS）	基本攻击	能束缚个别中型敌人	蓄力攻击可以吸附大型物体	攻击伤害+25%
	钢刃（BLADE）	基本攻击	攻击范围+15%	追加一次蓄力攻击的判定	攻击伤害+25%
	钢拳（HAMMERFIST）	基本攻击	攻击范围加大	蓄力攻击的范围加大	攻击伤害+25%
	钢鞭（WHIPFIST）	基本攻击	攻击范围加大	蓄力攻击的距离加长	攻击伤害+25%

CLAWS—— 钢爪

取得章节：任务 04

升级解锁章节：任务 04、11、17

通常攻击：连续挥爪。

蓄力攻击：利爪飞扑（Claw Pounce），攻击距离极远，锁定后会自动对地面或空中的敌人进攻，空中发动时的攻击距离会更远。

游戏中最早取得的武器，攻速快、机动性高，飞扑攻击时自带的跳跃动作无论是用来进攻还是回避都非常好用。不过钢爪的攻击力偏低，因此对上中型的敌人如 Orion、Brawler 或 Evolved 时较难对它们造成硬直。

TENDRILS—— 触手

取得章节：任务 06

升级解锁章节：任务 06、11、17

通常攻击：触手抓取，对低级杂兵一击必杀，能束缚个别中型敌人如 Brawler。

蓄力攻击：黑洞（Black Hole），远程攻击，命中敌人后会以敌人为圆心向四面八方伸出触手抓取物体，然后将抓取的物体利用反作用力砸向敌人。它的追踪性能更胜于钢爪，因此用来对付直升机会有更好的效果。黑洞对中型敌人能造成可观的伤害，此外在攻击的同时还会顺带将周围的杂兵消灭。

More, GO. 7313

本作新增的武器，在流程的前期就能取得。虽然攻速不如钢爪，但攻击距离和束缚能力是它的优势所在。初期可以束缚的对象有限，但升级过后能屈死 Brawler，此外还能束缚 Orion 或者载具，因此可以说是必备的武器之一。

BLADE—— 钢刃

取得章节：任务 13B

升级解锁章节：任务 13B、17、20

通常攻击：连斩，密度不及钢爪但范围较大。

蓄力攻击：旋风斩（Tornado），向正前方突进的大范围攻击，是取得钢鞭前用来群杀低级敌人的常用招式，空中旋风斩的性能类似于钢爪的飞扑。

前作主角 Alex 的代表武器，清理杂兵的能力胜于钢爪，攻击力也足以用来对付中型敌人或坦克和装甲兵运输车（用钢爪攻击坦克时会弹刀），所以在大多数的情况下可以取代钢爪的地位。非近战时用来对付 Brawler 和 Orion 也有不错的效果。



HAMMERFIST—— 钢拳

取得章节：任务 14A

升级解锁章节：任务 14A、17、20

通常攻击：攻速较慢的重拳砸地，用来对付地面的载具如坦克等有奇效。

蓄力攻击：地面尖刺（Ground Spike），在正前方制造出大量的尖刺，攻速较慢，偶尔可用来清理杂兵。在空中使用蓄力攻击后，海勒会以双手砸向地面，落点的周围也有攻击判定，此招具有毁灭性的威力，对付地面的载具有奇效。

钢拳虽然可以连续造成范围性打击，但攻速慢是它致命缺陷，遇上行动敏捷的中型敌人时难有作为，因此只适合用来对付一般的杂兵和地面的载具，不过对付杂兵和载具有更好的方法，所以钢拳在游戏中的使用率偏低。

WHIPFIST—— 钢鞭

取得章节：任务 20

升级解锁章节：任务 20

通常攻击：前方扇形的大范围攻击，清理杂兵的利器，攻击力偏低，对中型敌人比较无力。

蓄力攻击：远程射击（Long Shot），距离极远的直线型攻击，攻击力巨大但基本只能对单体进行攻击。摧毁直升飞机的强力手段之一，此外也可以呆在安全的距离对远处的中型敌人进攻。

流程中最后取得武器，玩家虽然可以通过夺取敌兵的远程武器或者举起物体丢向直升机，但对付直升机时更为直接的进攻方式则是使用钢鞭的远程射击。值得注意的是，装备钢鞭时，通常的抓取动作会变为钢鞭抓取，距离极远。

MUTATIONS

异变能力（MUTATIONS）共有6种，分为 OFFENSIVE、DEFENSIVE、LOCOMOTION、PREDATOR、POWER SPECIALIST、RADNET。完成分支任务或收集游戏中的收集要素后都能得到升级的机会。注意部分异变能力需要完成特定区域中的分支任务后才会解锁。异变能力会给玩家提供更多的便利，比如增加空中冲刺的距离、吞噬敌人时能蓄积更多的力量槽、增加武器的攻击范围等等。假如玩家在攻关时遇到了困难，不妨暂时将流程放到一边，先完成一些分支任务和收集内容，强化海勒的异变能力能在一定程度上降低游戏的难度。

OFFENSIVE



提升进攻能力（OFFENSIVE）能使海勒变得更具有攻击性，建议玩家优先点亮 Melee Expert、Strike Force、Darwinism 和 Revenge Boost，如此一来能更高效地对付各种类型的敌人。

进攻能力一览

图标	名称	效果	解锁区域
	Death From Above	空中攻击的威力+10%	–
	Melee Expert	武器攻击的威力+10%	–
	Rocket Arm	投掷物体的速度和威力+10%	–
	Devastatingly Beautiful	毁灭者（Devastator）的攻击范围+25%	红区或绿区
	Strike Force	武器攻击的威力+10%	–
	Good Little Soldier	使用敌人的武器或载具攻击时威力+10%	红区
	Heller's Angels	通过凶兽王者（Pack Leader）召唤出来的Brawler的攻击力+50%	红区
	Darwinism	对敌兵造成的伤害+10%	–
	Revenge Boost	对感染体造成的伤害+10%	

DEFENSIVE



提升防御能力（DEFENSIVE）能增加海勒的抗打能力，建议优先点亮 Bulletproof、Hard Boiled 和 Healthy Appetite。

防御能力一览

图标	名称	效果	解锁区域
	Bulletproof	使所有步枪的攻击无效化	红区或绿区
	Hard Boiled	受到的伤害减少25%	–
	Shields Up	放宽50%的反应时间来使用护盾	–
	Personal Space	遇到特殊的回避QTE时得到25%的额外反应时间	–
	Impaler	及时防御对敌人造成的伤害+25%	红区
	Healthy Appetite	提高体力槽上限的25%	–

LOCOMOTION



提升运动能力（LOCOMOTION）能使海勒移动得更加迅速，虽然提升该能力不是必须的，但升级过后能降低部分分支任务的难度，而个别奖杯/成就的取得与否也与运动能力挂钩。

运动能力一览

图标	名称	效果	解锁区域
	Jumpy	跳跃的距离+25%	–
	Dashing	空中冲刺的距离+25%	–
	God Speed	奔跑的最快速度+50%	–
	Cheetah	以更短的时间达到奔跑的最快速度	–
	Jet Propulsion	滑翔的距离+25%	绿区或红区
	Extra Dashing	能额外使用一次空中冲刺	红区

More, GO: 73139.blog.163.com

PREDATOR



提升掠食能力（PREDATOR）虽不及进攻和防御能力来的直接，但也能在一定程度上辅助玩家。优先点亮 Mass-terful Strikes、Protein Boost 和 Hungry Boy 吧。

进攻能力一览

图标	名称	效果	解锁区域
	Protein Boost	吞噬敌人回复体力槽时的回复量+25%	–
	Inconspicuous	靠近探测器时的警戒度增加量减少50%	–
	Hungry Boy	吞噬敌人增加力量槽时的增加量+25%	–
	Submission Specialist	夺取载具的武器、劫持载具、进入兽穴的效率+75%	绿区或红区
	Mass-terful Strikes	使用武器攻击时会蓄积力量槽	–
	The Big Bang	增加生物炸弹（Bio-Bomb）10%的攻击范围	红区
	Speedy Recovery	发动毁灭者（Devastator）和凶兽王者（Pack Leader）时减少25%的准备时间	红区

POWER SPECIALIST



武器专家（POWER SPECIALIST）能力主要用来提升每种武器蓄力攻击的性能，不过作用不太明显。相比之下可优先点亮 Eventful Horizon。

武器专家能力一览

图标	名称	效果	解锁区域
	Eventful Horizon	黑洞的攻击距离+25%	绿区或红区
	Jungle Cat	利爪飞扑的攻击距离+10%	绿区或红区
	Go Balistic	远程射击的攻击距离+10%	红区
	Spiked Punch	地面尖刺的攻击力+10%	红区
	Twisted	旋风斩的攻击范围+10%	绿区或红区

RADNET



该项能力较为特殊，属额外奖励的类型，玩家需要完成代码部分的任务后才能解锁能力。

RADNET能力一览

图标	名称	效果	解锁方法
	Health Pack	召唤出来的凶兽的体力上限+25%	完成Radnet的任务
	Security Blanket	防御时每秒回复1%的体力	完成Radnet的任务
	Weightless	在空中进行第二次滑翔时的高度上升	完成Radnet的任务
	Fast Learner	杀死敌人时取得25%的经验值加成	完成Radnet的任务
	Ravenous	可吞噬体力接近濒死状态的部分敌人	完成Radnet的任务

SKILLS



技能（SKILLS）主要在海勒使用 Blackwatch 的武器或载具时发挥作用。其中驾驶坦克、装甲兵运输车以及直升飞机的技能在流程的中期才能解锁。总的来说敌人的武器实用性没有海勒本身的武器高，但在距离方面略为占优，尤其是能对付载具和中型敌人的火箭筒。

技能等级与对应能力

图标	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4
	地面载具	取得驾驶能力	弹药上限 +30%、攻击力 +50%	弹药上限 +50%、攻击力 +100%	弹药上限 +100%、攻击力 +150%
	直升飞机	取得驾驶能力	弹药上限 +35%、攻击力 +50%	弹药上限 +50%、攻击力 +100%	弹药上限 +100%、攻击力 +150%
	步枪	弹药上限 +35%、攻击力 +20%	弹药上限 +65%、攻击力 +35%	弹药上限 +100%、攻击力 +50%	–
	火箭筒	弹药上限 +25%、攻击力 +20%	弹药上限 +50%、攻击力 +35%	弹药上限 +75%、攻击力 +50%	攻击伤害 +25%

ABILITIES

特殊能力（ABILITIES）共有 4 种，可通过独有的按键方式在战斗中随意使用，它和武器等行动的操作不冲突，分别为毁灭者（Devastator）、护盾（Shield）、生物炸弹（Bio-Bomb）、凶兽王者（Pack Leader）。

毁灭者（力量槽蓄满时长按 B+Y 键发动）会在流程中自动解锁，和其余的三个特殊能力不同，它不存在等级的概念，发动后会以海勒为圆心对附近的敌人造成极大的伤害。

护盾（按 RB 键发动）可以无伤抵御游戏中的大部分攻击，在敌人攻击到玩家前的一瞬间使用护盾的话，系统会将此举动判定为及时防御，及时防御能对近距离的敌人造成伤害，此外能将导弹反弹给发射者。

生物炸弹的性能类似于黑洞，不同的地方在于玩家先要利用 B 键抓住人类或低级感染体，然后按 X 键对其注入病毒，最后再按 B 键将刚做好的“炸弹”丢出去。

凶兽王者（力量槽蓄满时长按 A+X 键发动）的能力是召唤出 Brawler 来辅助海勒战斗，初始只能召唤 2 只，提升力量槽上限后最多能同时召唤 4 只。

特殊能力等级与对应能力

图标	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
	护盾	解锁能力	防御时从护盾上突出的尖刺会对敌人造成伤害	–	–	–
	生物炸弹	解锁能力	飞溅伤害 +25%、冲击伤害 +35%	飞溅伤害 +50%、冲击伤害 +50%	飞溅伤害 +100%、冲击伤害 +75%	飞溅伤害 +150%、冲击伤害 +125%
	凶兽王者	解锁能力	凶兽的体力上限 +20%、攻击力 +10%	凶兽的体力上限 +40%、攻击力 +20%	凶兽的体力上限 +60%、攻击力 +30%	凶兽的体力上限 +80%、攻击力 +40%

EVOLUTION



进化（EVOLUTION）相当于一般游戏中的角色升级，通过累积经验值（游戏中简称为 EP）便能提升海勒的等级。完成任务、吞噬带有特殊图标的对象、击杀特定的目标等行为都会得到 EP。每提升一级，玩家便能在移动能力（Movement）、体力（Health）、再生能力（Regeneration）、切换容貌相关（Shapeshifting）、力量槽（Mass）、终结者（Finishers）这 6 个选项中，选择一项来提高一个等级。注意力量槽和终结者需要将流程推进到一定程度后才会解锁。

这里分享一下笔者的升级路线：1. 优先提升再生能力的等级，可适当点亮体力的选项；2. 将力量槽升到 1 级取得对应的能力；3. 将终结者升满，以此来秒杀各种载具；4. 提升运动能力为分支任务和奖杯 / 成就做准备；5. 最后提升实际意义不大的切换容貌相关选项。

进化等级与对应能力

图标	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4
	移动能力	冲刺速度 +10%、跳跃高度+50%	冲刺速度+30%、跳跃高度 +100%、空中冲刺距离+50%	冲刺速度 +50%、跳跃高度+200%、空中冲刺次数+1	冲刺速度 +100%、跳跃高度+300%、空中冲刺距离+100%
	体力	体力上限 +25%	体力上限+50%	体力上限+75%	体力上限+125%
	再生能力	战斗后体力回复至最大值的 50%	吞噬敌人回复体力槽时的回复量+30%	战斗后体力回复至最大值	战斗中体力缓缓恢复

blog.163.com

进化等级与对应能力					
图标	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4
	切换容貌相关	警戒槽的褪去速度加倍	靠近探测器时的警戒度增加量减少50%	警报持续更长的一段时间后才会引来剿敌小队	敌人的视野范围缩小25%
	力量槽	发动毁灭者或凶兽王者的时不会被打断	增加力量槽的上限、同时可召唤出3只凶兽	吞噬敌人增加力量槽时的增加量+30%	增加力量槽的上限、同时可召唤出4只凶兽
	终结者	可以瞬间摧毁地面载具	可以瞬间摧毁直升飞机	–	–

【虐杀对象——敌方角色一览】

Basic Soldier



游戏中的杂兵，虽有多种装扮，但行动模式基本没有区别。通常手持步枪、榴弹发射器或火箭筒，巡逻于城市的各个角落。他们的体力值极低，基本上所有攻击都能对其一击必杀。单独面对时对海勒无任何威胁，不过在混战时就要小心被他们的火箭筒或榴弹偷袭，注意在部分战点中会重复刷新。

Orion



全称为Orion Super Soldier，顾名思义他们是Blackwatch的超级士兵，在游戏的中后期频繁出现。Orion的攻防能力优秀，体力值高且移动迅速，本身的抗打能力也非常出众。因为触手难以将其束缚，条件允许的话，可以先在远处适当削减他们的体力，不过要注意的是枪械对他们不起作用，玩家需使用钢鞭或触手的黑洞攻击。近身搏斗时若以回避从他们的头上跳过，他们极有可能立即转身并对处于硬直的玩家进攻，所以缠斗时应以防守反击为主。建议先用钢爪或钢刃的通常攻击进行试探性的进攻，待其身上泛出蓝光时立即按RB键，如此一来会有很大几率使出及时防御将Orion震开，此时可立即上前根据系统的提示按B键使用投技，重复上述的步骤数次就能将其击败。

APC/Tank/Helicopter

坦克（Tank）、装甲兵运输车（APC）在游戏的初期阶段便会出现在敌方的基地或个别任务中。坦克的大炮和运输车的导弹都会对海勒造成极高的伤害，所幸它们从锁定到射击的准备时间较长，另外也无法对近距离的玩家发动进攻，混战时可考虑优先将其破坏。它们的装甲非常厚，通常攻击难以对其造成伤害，前期可以夺取敌人的火箭筒或榴弹发射器进行输出，又或者将汽车等大型物体砸向它们，触手的黑洞攻击和钢拳也有不错的效果。流程的中后期学会夺取武器、劫持、或终结者技能后，坦克和运输车的威胁会更小。

直升飞机（Helicopter）会一直在高空对玩家发射带有追踪性能的导弹，前期遇上它们时，除了火箭筒外，其余的攻击方式都难有作为，因此主要以回避为主。中后期可以利用护盾的及时防御将导弹反弹回去秒杀直升机，也可以用钢鞭的远程射击对其输出，而终结者技能依旧是对付载具时的杀手锏。

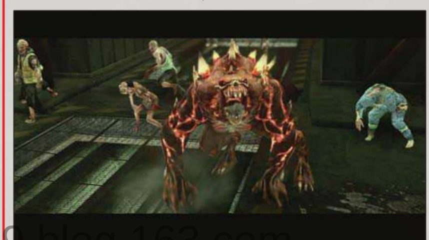
INFECTED



感染了病毒的市民，俗称低级感染体，遍布在红区的各个角落，黄区和绿区中也偶尔会遇到。它们的威胁比一般的杂兵更低，除了近身时对玩家撕咬外便再没有其他的攻击方式，攻击力也不痛不痒。它们的存在更像是供海勒吞噬以此来回复体力及蓄积力量槽的移动血包。

Brawler

Brawler的进攻意识极强，无论是手上的利爪还是近身的抓取都非常棘手，数只同时出现的话很容易造成围剿海勒的局面，后期还会出现强化版的Brawler，除了攻防能力进一步提升外，攻击意识也大幅加强。所幸触手的通常攻击可以轻易将它们束缚，之后必定会出现QTE提示，完成QTE后再次用触手束缚，循环数次就能消灭Brawler。混战时建议通过移动将它们分散，然后再逐个击破，否则就算用触手将它们束缚，也很难有空闲上前使用QTE。



9.blog.163.com

Juggernaut



Juggernaut 可以说是游戏中的稀有怪，只会在特定的任务或个别场景中出现，后期也会出现强化版本。它的防守能力和体力都相当拔尖，防御时，手上的护甲足以令导弹等攻击无效化。相对的，Juggernaut 的攻击手段较为单调，基本只会使用笨重的拳头砸向近距离的玩家，又或者砸向地面制造尖刺，注意不要与其正面冲突便无大碍。触手的束缚攻击依旧有效，而钢拳也有不错的表现。驾驶直升机和它们战斗时也要留意随时出现的 QTE。

Hydra

Hydra 活跃于游戏的中后期，前期遇到它们时，场景内基本都会配置火箭炮或榴弹发射器供玩家使用。它们的攻击力不俗，体力值也非常高，战斗时应避免近身，躲在远处使用各种远程攻击逐渐消耗它的体力，注意左右翻滚来回避它们丢过来的杂物以及由头部射出来的触手即可。不慎被触手命中的话，海勒会被拉扯至 Hydra 的旁边，此时要迅速拉开距离，否则容易遭到它接下来的本体砸击。后期的数场固定战斗中，玩家会驾驶直升飞机与其战斗，对其猛攻时要注意画面上方的 QTE 提示，提示出现后要迅速按 Y 键来击毁 Hydra 投过来的物体。



Evolved

Evolved 为感染了病毒但保留着自我意识的强化型人类，与其余中级敌人相同，玩家无法直接吞噬它们。Evolved 的防御力一般，但攻击意识和移动速度极高，对战时建议用钢爪或钢刃这两种具有同等攻速的武器与之抗衡，对其猛砍几刀后要注意 QTE 的回避提示，成功回避后敌人会露出很大的破绽，此时可再次上前使用 QTE，重复数次便能将其吞噬。同时出现多个 Evolved 的时候最好发动凶兽王者，召唤凶兽协助战斗。

Goliath

BOSS 级别的感染体，整个流程中与它正面冲突的次数寥寥无几，战斗时画面中会有专门的血槽显示 Goliath 的剩余体力。由于破坏力极强，因此护盾防御在它的重击面前并无多大用处，在它攻击前的一瞬间往左右方向回避才是最稳妥的办法。躲过它的攻击后，玩家需要根据锁定光标的提示迅速上前对其猛攻，依次砍断它的腿部、手部后，就可以对弱点的头部进行输出，注意进攻时不宜贪心，否则容易被从踉跄中恢复过来的 Goliath 误伤。

Flyer

盘旋在空中的敌人，与它们的战斗并不多，体力和攻击力都非常低的 Flyer 对玩家几乎没有威胁。通常时可以用步枪将它们逐一狙杀，驾驶直升机时则要等它们停止移动后用导弹射杀，当然在它们飞来飞去的时候也可以用机枪扫落。



Alex Mercer



前作的主人公，本作的最终 BOSS。与他的战斗分为多个阶段，战斗过程中会穿插大量 QTE，能否及时完成这些 QTE 是制胜的关键，防守反击依旧是本战的战术思路。此外每个阶段中海勒都需要使用克制 Alex 的武器，否则攻击会无效化。每个阶段结束后海勒的体力都会回复至最大值，这也间接降低了战斗的难度。

9.blog.163.com

虐杀进程
——流程图表及分支简介

本作的流程推进较为抽象，加上每章节都没有明确的数字标明，因此玩家在游玩的过程中容易忽略进度而错过一些分支任务以及提升主角能力的机会。通过下面的流程图表，玩家可对照当前任务的名称来了解到流程的进度以及当前进度中可取得的武器、技能等升级要素。值得一提的是部分章节会同时出现多个主线任务，而个别主线任务还有后续的分支任务，玩家需全部完成才能进入到下一个章节，因此无需当心错过任何章节。

实用技术

攻略透解

任务名称
取得能力
提升能力上限

流程开始

- 01 MEET YOUR MAKER
- 02 RESURRECTION：吞噬、再生
- 03 THE STRONG SURVIVE：搜寻、伪装
- 04 OPERATION FLYTRAP：钢爪；钢爪Lv.2、步枪Lv.1 火箭筒Lv.1
- B1 分支任务：STRONGHOLD 4-D
- B2 分支任务：INFECTED SALVAGE 1-D、INFECTED SALVAGE 1-E
- 05 BRAIN DRAIN
- 06 PROJECT LONG SHADOW：触手；触手Lv.2
- B4 分支任务：GENTEK SUPPORT 2-C、SUPPRESSION 1-F
- 07A THE LAB RAT
- 07B FEEDING TIME：护盾
- 08B SALVATION：夺取地面载具的武器
- B3 分支任务：SUPPRESSION 5-E、CARGO DELIVERY 12-B
- 09 THE MAD SCIENTIST
- 10 THE STRONG SURVIVE：毁灭者
- LAIRS：兽穴 01
- 11 NATURAL SELECTION：钢爪Lv.3、触手Lv.2
- 12 THE AIRBRIDGE/ ENEMIES AND ALLIES：驾驶地面载具；步枪Lv.2、火箭筒Lv.2

TIPS

以下的行动会提高警戒度或触发警报，玩家应注意避免。1. 在敌方士兵的视线范围内做出超越常人的举动，比如举起车辆；2. 袭击敌方士兵；3. 以进攻形态与敌人照面；4. 以海勒的容貌在敌方的警戒区中滑翔；5. 在探测器附近呆得太久。

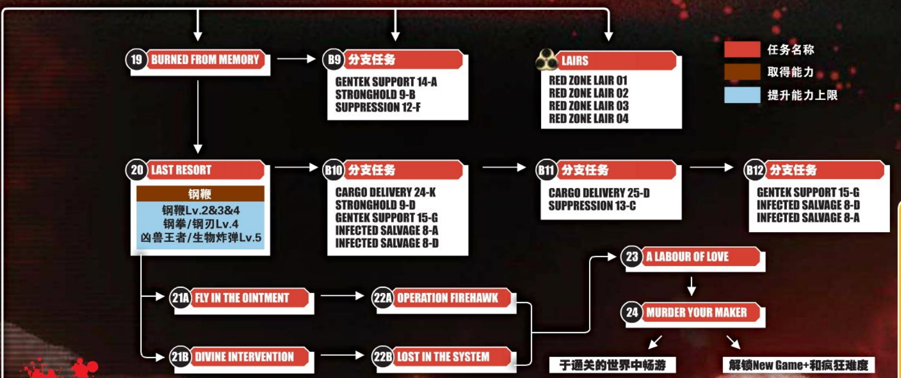
- 13A A STRANGER AMONG US
- 13B THE WHITE LIGHT：钢刃、夺取空中载具的武器；钢刃Lv.2
- B5 分支任务：CARGO DELIVERY 15-G、STRONGHOLD 7-H
- LAIRS：兽穴 02~05
- B6 分支任务：SUPPRESSION 5-E、CARGO DELIVERY 18-A、STRONGHOLD 7-I
- B7 分支任务：INFECTED SALVAGE 4-B、SUPPRESSION 6-D
- 14B TAKING THE CASTLE
- B8 分支任务：CARGO DELIVERY 16-D、GENTEK SUPPORT 12-C
- 15B A MAZE OF BLOOD：生物炸弹；生物炸弹Lv.2
- 14A A NEST OF VIPERS：钢拳；钢拳Lv.2
- 16B ALPHA WOLF：凶兽王者；凶兽王者Lv.2
- 17 FALL FROM GRACE：钢爪/触手Lv.4、钢刃/钢拳Lv.3、凶兽王者/生物炸弹Lv.3&4
- 18 THE DESCENT/ PREDATOR AND PREY：驾驶直升飞机；步枪Lv.3、火箭筒Lv.3

TIPS

任务中需要扫描手印的时候，前期基本都需要伪装成敌兵，不过在红区中的部分扫描点则没有这个限制。

任务名称
取得能力
提升能力上限

More: Gz73159.blog.163.com



图标解释

游戏设计的非常体贴，玩家只要清楚这些显示在地图上的特殊图标所指代的意思，那么基本就不会出现卡关的情况。

图标	名称
	玩家
	警戒区
	传送点
	玩家设定的航线点
	当前目的地
	需消灭的对象
	需保护的对象
	需跟随的对象
	与该目标互动
	该人正在监视玩家
	剿敌小队
	主线任务
	需吞噬的对象
	吞噬并回放记忆的对象

图标	名称
	吞噬后可以升级的对象
	吞噬后利用其容貌解锁机关的对象
	分支任务
	分支任务中吞噬并回放记忆的对象
	吞噬后可得到额外EP的对象
	吞噬后可得到额外升级机会的对象
	分支任务中吞噬后利用其容貌解锁机关的对象
	分支任务中与该目标互动
	兽穴
	暗盒
	管制小队

黄区



//BLACKNET——分支任务

随着流程的推进，分支任务会陆续解锁。除了流程中第一个相当于教程的分支任务外，其余的每个分支任务都由与之相关的数个旁系任务组成，玩家可在游戏时按START键打开菜单，然后在//BLACKNET的选项中确认分支任务解锁的与否，完成率等相关细节。当完成率达100%后可得到一次提升异变能力（MUTATIONS）的机会。

小地图上的 ★ 表示分支任务，若想推进分支的进程，玩家还必须寻找并吞噬带有 ◇ 的目标，注意目标并不是每次都有明确的图标提示，有时候系统会要求玩家通过搜寻能力去寻找目标。任务的目的有以下几种。

STRONGHOLD——捣毁要塞

该种任务要求玩家潜入Blackwatch的基地，之后根据提示摧毁或者做出其他举动来阻止敌方基地的正常运作。个别任务中要求玩家秘密潜入，一旦触发警报即被判定为Game over。由于该种任务多在狭小的场景中进行，因此战斗时可充分利用毁灭者来歼灭大量敌兵。

INFECTED SALVAGE——消灭感染体

为了不让Blackwatch对感染体进行研究并加以利用，因此任务的目的便是将指定的感染体消灭，最常见的歼灭对象就是Brawler。战斗中除了要对付感染体外，周围还会有多如牛毛的敌兵干扰玩家的行动。

CARGO DELIVERY——货物回收

竞速类的任务，玩家要在画面中的倒数时间结束前将散落在地图中的所有货物回收，需要回收的总数和当前回收的数量都会在画面的右下方显示。每成功回收一件货物，系统都会延长剩余时间。如果想在前期就完成该类型的分支任务，那么最好提升一下海勒的运动能力。

GENTEK SUPPORT—— 切断敌方支援

GENTEK 是一个研究性的组织，目前正在 Blackwatch 的后方研究病毒。此种任务的目标主要是科学家，玩家可以根据地图上的提示找到并吞噬他们，个别任务中如果以未触发警报为前提完成任务的话，还会得到额外的经验值奖励。

SUPPRESSION—— 镇压

最为直接的任务类型，目的就是吞噬 / 歼灭目标，对象从一般的人类到怪物、载具等等。



收集要素

本作中共有 82 个收集要素等着玩家去寻找，这些收集分布在黄绿红三大区的每个小区中，每完成一组收集都能取得一次提升能力的机会。收集要素分为 3 类，分别是：暗盒（BlackBoxes）、管制小队（Field Ops）和兽穴（Lair），其中管制小队和兽穴是战斗收集，玩家只要进入到一定的范围，小地图中就会显示图标提示玩家确切的战斗地点；暗盒没有图标提示，不过只要进入到暗盒所在的固定范围内，画面的右方便会出现特殊的定位器，定位器会以数字显示玩家与暗盒的距离，距离越近数字越小，值得一提的是暗盒全都藏在遇难的 Blackwatch 士兵的身上，只要靠近到一定的范围，玩家便会听到士兵身上发出来的求救声讯，还能看到不断闪烁的求救红光。

游戏中按 START 键打开菜单后，玩家可以在左起的第二项 COLLECTIBLES 查看收集的明细信息，左下角会显示当前区域的收集要素完成度、具体的数量以及整个流程中所有收集要素的完成度和具体数量。细心的玩家会发现，查看对应的收集要素时，地图中的部分地方会出现声波状的提示，这些声波其实就是 3 类收集要素所在的地方，根据这一点，玩家不难凭自己的力量完成全收集的目标。这里放出游戏中所有收集要素的具体位置图供玩家参考。



奖杯/成就列表

名称	取得方法
Platinum Trophy	取得除此奖杯外的所有奖杯
It's an Epidemic	流程中取得，不会错过
I Want Some More	同上
Religious Experience	同上
This is a Knife	同上
Project Closed	同上
The Mad Scientist	同上
Something to Live For	同上
What a Bitch	同上
Murder your Maker?	同上
Follow Your Nose	找到所有的暗盒（BlackBoxes）
Up to No Good	歼灭所有管制小队（Field Ops）
Strike, You're Out.	在 15 秒内瓦解剿敌小队（Strike Team）的攻势
Compulsive Eater	在 10 秒钟内吞噬（Consume）5 个人
Do the Evolution	取得 5 个变异（Mutation）升级的能力
Just a Flesh Wound	肢解一个 Brawler
All Together Now	以一次黑洞（Black Hole）攻击杀死 10 个以上生物
Back Atcha!	利用护盾（Shield Block）将 5 枚导弹防反
Two for the Price of One	用一次毁灭者（Devastator）杀死 2 个 Brawlers
Lair to Rest	捣毁一个兽穴（Lair）
Hijack Be Nimble	偷偷地劫持 5 辆坦克或装甲兵运输车（APC）
Road Rage	劫持一辆坦克或装甲兵运输车然后摧毁 10 辆载具（坦克、运输车、直升机）
Who Watches the Watchers?	吞噬 10 个分支任务（//BLACKNET）的目标
Hard to Please	5 项变异（Mutation）能力都升过级
The Floor is Lava	只使用壁走、滑翔、跳跃和空中冲刺移动半英里
Cannonball!	在空中使用钢拳（Hammerfist）的蓄力攻击叩落至地面，一次性击杀 20 个生物
You're the Bomb	以一个生物炸弹（Bio-Bomb）击杀 10 个以上的生物
Sic 'em!	使用凶兽王者（Pack Leader）摧毁 5 架直升飞机
Over-Equipped	夺取 10 辆载具（坦克、运输车、直升机）的武器
The Best Offense	利用护盾（Shield Block）及时防御 20 次
Arcade Action	在通常的空手状态下对直升机使用跳跃后的蓄力攻击
I Caught a Big One!	取得鞭子（Whipfist）后用 B/ ○键登上直升机
Anger Management	使用终结者（Finisher）的技能捣毁 5 辆载具（坦克、运输车、直升机）
So Above It All	在空中滞留 25 秒以上（在直升机上不算）
Vitamin B-rains	升级 10 次能力
Eating Your Way to the Top	升级 30 次能力
Finally Full	升级 46 次能力
Icarus	抵达游戏中至高点
Spindler's Search	捣毁所有兽穴（Lair）
//BLACKNET Hacker	完成所有分支任务（//BLACKNET）
One by One	偷偷地吞噬 50 个 Blackwatch 的士兵
Wanted Man	触发 50 次警报（Alert）
All Growed Up	海勒的所有能力升级至最高
Master Prototype	以 Hard 难度通关一次

More GO: 73139.blog.163.com







从近几作《超级机器人大战》的表现来看，简单化是该系列的趋势，强人（神棍）越来越多、培养越来越容易，隐藏要素也越来越不需要费工夫，当年的《第三次超级机器人大战 α》里面那一大票隐藏机要想拿到还真是挺费工夫，这次惟一有点意义的隐藏机 YF-29 很多人都是稀里糊涂就拿到了，真是有点让人唏嘘，简单化固然能吸引到更多的玩家，不过作为老玩家还是希望能有点挑战性啊。

文 金馆长 美编 心の永恒

研究中心 RESEARCH CENTER

第2次スーパーロボット大戦Z 再世篇

第2次超级机器人大战Z 再世篇	NBGI		策略角色扮演
PSP	第2次スーパーロボット大战Z 再世篇		日版
	2012年4月5日	1人	6980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

隐藏机体／人物

ドナウα1（ローレライ）

在第七话 A1“对决！ 悲しみの青きドナウ！”中，ドナウα1会作为NPC协助我们战斗，在全灭敌人前用铁人28号说得她一次。全灭敌人后魔神Z会与她单挑，这场单挑进行四个回合后会自动结束，我们要在四个回合内干掉她，四回合时间绰绰有余。

之后她会在第三十二话 A“夺われた铁人”中作为我方增援出场。

アニュー・リターナー

逆转历史的机会只有一次，在第三十四话 B“白き牙”中，拿到 SR 点之后白色獠牙和变革者的部队赶到增援，我们需要先消灭除了白色獠牙首领ミリアルド和アニュ－以外的全部敌人，然后让本话强制出击的洛克昂和她战斗一次，再让刹那（或者洛克昂……不过刹那要轻松一些）将其击坠就可以了，接下来的剧情中刹那会避开驾驶舱，这样她就能活下来了。



YF-29

通常路线的第五十五话用アルト击落绿毛和ブレラ。IF路线第五十七话用アルト击落绿毛和ブレラ。该机很强力，就是入手时间太晚了……



隐藏部件

娘娘名物まぐろまん



第十五话“マン・アズ・ビフォ－”中，让艾斯塔在这个位置待机：从左下角数往右三格往上九格的地方。我们可以从最强路人娘手里接过这个芯片。

カミナのサングラス

第二十三话 A“あなたは何もわかつていない”中，让西蒙在出场位置左下方那个街心花园的中间位置（カミナ像）待机。



スーパーリペアキット

第三十一话“ジ・アンプレイカブル”中，主角换乘后继机之后来到地图从左下数往右13格，往上六格的地方（就是那个城镇的入口处），待机就可以获得，有心的玩家可能记得前作也是在这里拿到了一个芯片……



More, GO: 73139.blog.163.com

©GAINAX・中島かずき／アニプレックス・KDE-J・テレビ東京・電通
©GAINAX・中島かずき／劇場版グレンラガン制作委員会 ©サンライズ ©SUNRISE・BV・WOWOW(C)SUNRISE ／PROJECT GEASS・MBS Character Design ©2006-2008 CLAMP© XEBEC・フライングドッグ／創通 ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS© 東映 ©光プロダクション・TMSC 藤原忍／ダンクーガ ノヴァ制作委員会 ©PRODUCTION REED 1980©PRODUCTION REED 1985©1983 ビックウエスト・TMS©1994 ビックウエスト ©1997 ビックウエスト ©2007 ビックウエスト／マクロスF制作委員会・MBS(C)2011 ビックウエスト／劇場版マクロスF制作委員会 ©1998 永井豪・石川賢／ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」制作委員会 ©2002 大張正己・赤松和光・GONZO／グラヴィオン制作委員会 ©2004 大張正己・赤松和光・GONZO／グラヴィオンツヴァイ制作委員会 ©2004 河森正治・サテライト／Project AQUARION©2009 永井豪／ダイナミック企画・くろがね屋 ©2009 BONES／Project EUREKA MOVIE

ハイパージャマー



第四十一话 A“遗恨！くろがね屋の一番长い日！”中，让兜甲儿在兜家那个位置待机获得。

インサラウムの秘宝



第四十六话“失われし圣王国”中，让玛格丽特在如图位置待机。注意本关玛格丽特会在完成初期胜利条件后登场，而且还是在地图最下方……

IF路线判定条件

目前确定判定条件是这六个：

1. 序章用ゼロ击落コ－ネリア
2. 完成第七话 B2“暗转”。
3. 完成第十四话 B“与えられた力”。
4. 第十七话“朱禁城の花嫁”用ゼロ击落大龙胆。
5. 第二十七话“ゼロ VS ゼロ”单挑环节击落五飞，击落ヒイロ或者把他的 HP 降到一半以下。
6. 第三十七话结束前ゼロ击坠数在 70 机以上。



以上六个条件达成五个就可以，达成条件才会在第四十九话结束后出现选项，选第二项进入 IF 路线。很麻烦对吧？那么我才不会告诉你从二周目开始不用达成条件可以直接在第四十九话之后进行选择这件事情呢！

小技巧汇总

无限替换大法

前作开始加入的系统**サブオ－ダ－**可谓是将不上场人员的作用提升到最大化的一个系统，当然为了平衡起见，**サブオ－ダ－**有种种限制，最重要的是进行过一次的**サブオ－ダ－**（比如资金调达）不能换人再次进行，不过本作中利用一个小 BUG 可以突破这个界限。

1. 首先进行某个项目，比如“资金调达”，然后用 5 个人来完成这个项目。





2. 之后再次进入**サブオ－ダ－**，选择任意一个其他的有空位的项目，按○键进入。

3. 之后按△ +L/R 键把项目选到“资金调达”。

4. 然后选人，你会发现第一个人可以被一个没进行过资金调达的人替代。

5. 更神奇的是，退出去选择最下面的**オ－ダ－・一括实行**，可以再次进行资金调达……而且可以把你所有的队员都进行一遍。

两回合内全员气力加满

这个战术利用的是热气巴萨拉的加气力的地图武器。地图武器增加气力的多少随巴萨拉的“歌魂”能力变动。我们需要尽量提升巴萨拉的歌魂，不要在其他地方浪费 PP 值。

然后把徽章“**プラチナエンブレム**”和“**サイキックリアクタ－**”装备在他身上，这样他可以直接每回合两次行动且开战就能使用地图武器。之后就是排阵，把所有的机体尽量集中起来，最好让巴萨拉的两个地图武器可以覆盖我方全员。如果再精细一些的话可以把那些开战就气力不低的机体放在一起，开战气力不高的放在一起。

之后就是使用一次觉醒之后放三个地图武器，然后找人再动巴萨拉，开战气力不低的那批人很可能两个地图武器就 170 气力了，剩下的时间可以专心致志地轰炸那些气力比较低的，虽然可能浪费一个回合，但是绝对值得。

可习得技能变动及新增技能说明

1. 修理技能：本作中习得这个技能的修理机除了可以让回复量变为 1.5 倍之外，修理的范围也会扩大一格，在某些路线中可以让那些很脆弱的修理机习得（比如**ビュ－ナス** A，该机在全改造之后修理范围最高能达到 4 格），这样就避免他们顶到太靠前的位置，但是本作中兰德的钢狮子和艾斯塔是战斗力不弱的修理机，最后几关可能会用不到其他修理机。

2.SP 回复 /SP ゲット：前者的作用是每回合固定回复 10 点 SP，后者的作用是每击坠一台敌机回复 10 点 SP（如果一次攻击击破多个敌人的话只回复 10 点），对于主战机体来说后者的作用更大一些，因为反击击坠敌人也是可以回复 SP 的，如果习得了“连续行动”技能的话，集中以及直感这类精神的消耗可以忽略不计。这两个技能的恢复效果可以与一些驾驶员的默认 SP 回复类技能叠加，如“超 A 级超能力”和“**イノベイタ－**”等等。

3. 气力＋ボ－ナス：回避攻击、命中敌人、我方击坠敌人、受到伤害时在原本气力增加幅度的基础上 +1，应该来说是最强的气力增加系技能。即使不学其他气力系技能也可以，实战中你会发现增加幅度相当可观。

隐藏部件

限于篇幅，这里只列出与前作不同的 ACE 奖励

宇宙大帝ゴッドシグマ		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
坛斗志也	习得特技ブロッキング后，“切り拂い”必然发动	也就是说敌人大部分格斗攻击都会被它无视

六神合体ゴッドマ－ズ		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
飞鸟ケンジ	机体中全部驾驶员SP+10	–

战斗メカ ザブングル		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
ジロン・アモス	HP30%以下伤害变为1.2倍	吉隆的机体回避性能比较差，经常打着打着就到了30%以下，实用性还不错

More, GO: 73139.blog.163.com

装甲骑兵ボトムズ		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
シャッコ	武器“パイルバンカ-”攻击力+500，射程+1，命中+10	–

机动战士Zガンダム		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
アムロ・レイ	NT专用武器（最后一招飞翼浮游炮）射程+1、技量+20	NT技能本身就可以提高射程，这样浮游炮的射程会很恐怖，20点技量便于让他发动默认技能连续攻击
フア・ユイリィ	信赖、激励、期待消费SP–10	–

新机动战记ガンダムW		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
ヒイロ・ユイ	特殊技能“ゼロシステム”只需110气力即可发动、移动力+1	配合热气巴萨拉的气力地图炮，开战可以直接往上冲
ヒルデ	气力130以上在自军行动回合开始后自动使用精神“幸运”	–
ノイン	精神“爱”消耗SP为50。	–

机动新世纪ガンダムX		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
ジャミル	特殊技NT（X）等级为9	–
エニル	精神“补给”消费SP为40	–

TURN Aガンダム		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
ハリー・オード	命中率・会心一击率+25%	–

机动战士ガンダムSEED DESTINY		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
ルナマリア・ホーク	气力130以上在自军行动回合开始后自动使用精神“必中”	–
ラクス	邻接的我方攻击伤害1.1倍	–

机动战士ガンダム00 1st season		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
ロックオン・ストラトス	会心一击率+30%、会心一击率+30%	–
アレルヤ・ハプティズム	移动力+1、回避率+20%	–
ティエリア・アーデ	对所有的被VEDA支配的机体攻击力1.2倍，受到伤害为0.8倍	主要是包括那些自爆敌机和变革者成员

超兽机神ダンクーガ		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
藤原忍	气力150以上，每回合开始使用精神“突击”	惟一的意义就是移动后用断空炮打远程敌人。

真（チェンジ！！）ゲッターロボ～世界最後の日		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
神隼人	气力150以上移动力+2、运动性+20	–
车弁庆	精神“气合”变为“气迫”（但是消耗的SP值依然是40）	–
号	气力130以上，每回合回复SP10点	可以与技能叠加
溪	每回合开始时自机三个驾驶员气力+5（无需溪主驾驶）	–
剀	精神“补给”消耗SP为40	–
シュワルツ	移动力+1、命中率+20%	–

真マジンガー冲击！Z编		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
ボス	精神“根性”变为“勇气”	–

OVERMAN キングゲイナー		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
ゲイン・ビジョウ	武器“黑いサザンクロス”攻击力+500、射程+1、命中+20	–
サラ・コダマ	武器“ガウリ队总攻击”的攻击力+400、弹数+2、无气力要求	–
シンシア・レーン	武器“オーバースキル连打”攻击力+300、射程+3、会心一击率+20	–

超重神グラヴィオンツヴァイ		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
フェイ・シンルー	对超重神进行援护攻击时伤害为1.5倍	–

コードギアス 反逆のルルーシュR2		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
ゼロ	气力150以上每回合随机使用一个精神	不一定是自己会的精神，连自己不会的精神也有可能使用
扇要	斑鸠号三个驾驶员SP+20	–
C.C.	被击坠后会自动以HP为10的状态复活一次	–
藤堂	每回合开始的时候我方全员（不含藤堂）气力+2	–
千叶	和藤堂相邻时受到伤害为一半	–
朝比奈	和藤堂相邻时造成伤害为1.5倍	–
星刻	100%发动“カウンター”	–
ロロ	武器“绝对停止のギアス”攻击力+300，射程+2	–
スザク	技能“ギアスの咒缚”无条件发动	该技能的作用是底力9+伤害1.1倍
ジノ	移动力+3	–
アーニャ	全体敌人无需交战即可查看资料（您搞笑的吗……）	–
ジエレミア	我方皇族人员（ゼロ）出战时每回合气力+10	–

天元突破グレンラガン		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
シモン	出击时气力+20、气力上限+10	–
ヨーコ	全部武器攻击力+300	–
ギミー	对ダリー援护攻击时伤害1.5倍，援护防御时伤害0.9倍	–
ダリー	对ギミー援护攻击时伤害1.1倍，援护防御时伤害0.5倍	–
キタン	气力130以上在自军行动回合开始后自动使用精神“加速”和“不屈”	–
ダヤッカ	受到伤害为0.9倍	–

マクロスF		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
早乙女アルト	移动后可以变形、获得“分身”能力	–
ミハエル・ブラン	与女性驾驶员（无论敌我）邻接的时候，命中率+40%	–
ルカ・アンジェローニ	使用ゴースト的武器射程+1、命中+20、会心一击率+20	–
オズマ・リー	强化部件“Fボンバ—のディスク”（第二回合开始，每回合气力+3）的效果提升为2倍，歌的效果两倍	–
クラン・クラン	和ミハエル邻接的时候会心一击率100%	–
ジェフリー・ワイルダー	邻接的S.M.S队员命中率・回避率+20%	–
ブレラ	移动力+3	–

铁人28号		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
正太郎	移动力+2、命中率+20%、回避率+20%	–
ブラックオックス	全部精神消耗SP–5	–

MACROSS 7		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
バサラ	出击时歌EN+20000	–
ガムリン	精神“热血”变为“爱”	–

バンプレストオリジナル		
驾驶员	ACE奖励	特别说明
セツコ	邻接的我方伤害变为1.1倍、受到伤害为0.9倍	–
ランド	受到伤害造成的气力增加，在原本的增加幅度基础上再+3	–
エスター	精神“热血”变为“爱”	–

More, GO: 73139.blog.163.com

机体全改造特殊奖励

这里依然只列出有改动以及新加入的机体，以最终座机为准。

六神合体ゴッドマーズ		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
コスモクラッシャー	武器“トリプル・レーザー”攻击力+500、移动力+1	–

战斗メカ ザブングル		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
ウォーカーギャリア	武器“ウォーカーギャリア・フルパワー”攻击力+400、射程+1	–
ザブングル	武器“ザブングル・フルパワー”攻击力+400、射程+1	–

装甲骑兵ボトムズ		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
ラビドリードッグ	全部武器的会心一击率上升30%	–
ベルゼルガ	装甲值+300、运动性+20、照准值+20	–

超时空世纪オーガス		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
オーガス	全部武器的攻击力+300、移动力+1	–

机动战士Zガンダム		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
Zガンダム	武器“ビームサーベル（ハイパー）”攻击力+400.会心一击率+30	很奇怪为什么强化的是这招而不是最终武器911特攻，不过经过强化后这招非常适合攻击一些中BOSS级别的敌人。
百式	武器“メガ・バズーカ・ランチャー”攻击力+400	–
メタス	获得补给能力	如果生存能力再强一些的话可以成为本作当之无愧的战场核心

机动战士ガンダム 逆袭のシャア		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
νガンダム	武器“フィン・ファンネル”攻击力+400、射程+1、弹数+4	–

新机动战记ガンダムW		
（五小强的后继机体全改造奖励和之前的机体一样）		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
トーラス（ノイン/ヒルデ）	装甲值+200、运动性+20、照准值+20	–

机动新世纪ガンダムX		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
ガンダムDX+Gファルコン	最大EN+150	这可以算是一种削弱性的改变，月光炮实用性比起前作大大降低

TURN Aガンダム		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
TURN Aガンダム	获得特殊能力“EN回复(大)”、最大EN+100	–
スモー(ゴールドタイプ)	武器“IFバンカー”攻击力+400、射程+1、会心一击率+20	–

机动战士ガンダムSEED DESTINY		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
ストライクフリーダムガンダム	全部合体攻击的攻击力+400	本作强袭自由已经定位为强力输出机……
∞ジャスティスガンダム	全部合体攻击的攻击力+400	–
フォースインパルスガンダム	武器“エクスカリバー”攻击力+500，附带护罩贯通	–
エターナル	搭载其他机体时HP和EN回复量为100%	

机动战士ガンダム00		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
ダブルオーライザー	全部格斗武器的攻击力+400	上可大剑劈BOSS，下可光剑斩杂兵
ケルディムガンダム	MAP武器以及射程1的武器以外的全部武器射程+2	–
アリオスガンダム	所有的武器移动后可以攻击、移动力+1	–
セラヴィーガンダム	最大EN+100、最大HP+1000	–
プトレマイオスⅡ	最大EN+200、移动力+1	–

超兽机神ダンクーガ		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
ファイナルダンクーガ	最大EN+100、移动力+1	–

兽装机攻ダンクーガノヴァ		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
ダンクーガノヴァマックスゴッド	最大EN+100、移动力+1	–
ドラゴンズハイヴ	最大EN+150	–

真（チェンジ！！）ゲッターロボ～世界最後の日		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
真ゲッタードラゴン	每回合开始的时候邻接的机体EN回复50	作为一部需要冲锋陷阵的母舰，这个能力比较合适
ブラックゲッター	武器地形适应性全S	–
ステルバー	移动力+1、运动型+40	–

真マジンガー冲击！Z编		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
ビューナスA	修理范围+2	–
ボスボロット	补给范围+1	–

THEビッグオー		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
ビッグオー	防御时受伤害为0.3倍	–

OVERMAN キングゲイナー		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
キングゲイナー	特殊能力“オーバースキル”效果强化	原来オーバースキル的作用是：人物特殊技能オーバーセンス4级以上，气力达到130的时候，移动力+1，运动性·照准值+10+驾驶员技能“オーバーセンス”等级的二倍，30%概率完全回避；强化后，在原技能的基础上移动力再+1，回避攻击的概率提升为50%
ドミネーター	移动力+1、运动性+30	–
パンサー	最大HP1000、装甲值+500、移动力+1	–

超重神グラヴィオンツヴァイ		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
ソルグラヴィオン	每回合开始的时候邻接的机体EN回复10%	–
グラントルーパー	被补给的技师气力不会降低	–
ゴッドΣグラヴィオン	最大HP+500、EN+100	–



More, GO: 73139.blog.163.com

コードギアス 反逆のルルーシュ		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
蜃气楼	全部射击武器攻击力+300、最大EN +100	蜃气楼没有非射击属性的武器
红莲圣天八极式	武器“辐射波动机构”の攻击力+500	–
晓直参仕样(C.C.)	全射击武器攻击力 +300	–
晓直参仕样	武器“回转刃刀”攻击力+300	–
斩月	所有格斗武器附加“バリア贯通”属性	–
ランスロット・アルビオン	武器“MVS二刀流”攻击力+500	–
サザーランド・ジーク	移动力+2、装甲+500	–
神虎	全部武器攻击力+300	勉强能让它的攻击力追上主力机体
トリスタン・ディバイダー	全部武器射程+1	–
モルドレッド	MAP武器以及射程1的武器以外的全部武器射程+2	–
イカルガ	武器“ハドロン炮”攻击力+500	–

天元突破グレンラガン		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
グレンラガン	移动力 +1、最大 EN+150	–
グラパール（ギミー）	装甲+300、格斗武器可以贯穿护罩	–
グラパール（ダリー）	照准指 +20、射击武器可以贯穿护罩	–
キングキタン	最高HP+1000、装甲值+400	–
ヨーコMタンク	全部武器可以移动后攻击	–

マクロスF		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
早乙女アルト座机（含YF29F）	所有的武器攻击力 +400	–
ミハエル座机	武器“スナイパーライフル(精密射击)”攻击力+500、射程+2	–
ルカ座机	特殊能力“ジャミング机能”范围 +2	–
オズマ座机	所有武器的会心一击率+30、攻击力+200	–
VB-6ケーニッヒモンスタ	最大HP+500、装甲值+400	–
クァドラン・レア	武器“ピクシーフォーメーションアタック”攻击力+400、会心一击率+30	–
アーマード・クラン	移动力+2，弹数1.5倍	–
VF-27γルシファア	全部武器攻击力+300、会心一击率+30	–

铁人28号		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
铁人28号	全部武器可以贯通护罩	–
ブラックオックス	装甲值+400、运动性+30、照准值+30	–

MACROSS 7		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
VF-19改Fバルキリ	移动力+2、运动性+40	–
VF-22S Sボーゲルll	移动力+1、MAP武器以及射程1的武器以外的全部武器射程+1	–

バンプレストオリジナル		
（主角机后继机全改造奖励和之前的座机相同）		
机体名	全改造特殊奖励	特别解说
ブラスタEs	武器“ACPイオタ”攻击力+500、射程+1、弹数+2	–
ガンレオン	移动力+1、获得能力“EN回复（小）”	–
バルゴラ・グローリー	移动力+1、获得能力“EN回复（小）”	–

部分实用机体心得

老传统，这里仍然不推荐那些看着就像神棍的家伙们……本作强人数量比前作还要多，这里只介绍一些个人使用心得。

杂兵杀手：νガンダム



绝对是本作最强的清兵利器。最终武器飞翼浮游炮使用门槛低（仅需气力 105）、攻击力不错，在机师获得 ACE 奖励、NT 等级达到上限、全改造的情况下射程超长，残弹量也高达 10 发。配合阿姆罗的精神“突击”可以第一时间打到几乎全屏幕的杂兵。

阿姆罗的ACE奖励也强化了，多出来的 20 技量足以让他在面对几乎任何杂兵的时候发动再攻击。

有得有失：ガンダムDX+Gファルコン

本作 DX 高达有一个重大削弱：前作全改造奖励月光炮蓄力回合 -1 被换成了最大 EN+150。虽然说加上 G 飞鹰之后最多能蓄两发月光炮，但是时间长得令人发指……所以本作指望 DX 高达像前作一样两回合一炮不太现实，不过 DX 高达加上 G 飞鹰之后也有所强化。



最大的强化就是增添了几种比较实用的移动后攻击武器，比起前作移动后只能用火神炮以及光束剑的情况好了很多，另外还强化了移动力、EN、运动性等等，玩家用的时候不妨转变一下思路，就把它当做一个常规作战用的机体好了。

不死战神：ランスロット・アルビオン

很多人因为朱雀归队晚而放弃了这对组合，其实这对组合实力绝对不弱，如果玩家走 IF 路线的话，最后的一段流程一定能体会到它的强力之处。

机体方面没什么好说，回避命中能力都非常出色。而这对组合最大的强力之处体现在朱雀拿到 ACE 奖励之后，看过原作的玩家都知道ギアスの咒缚是个什么东西，这个能力自带底力 9，也就是说朱雀可以战斗开始之后无条件直接发动底力 9（外加一个伤害 1.1 倍的福利），要知道靠底力吃饭的基里克还得在红血的时候才能发动“异能生存体”呢……

最强辅助：晓直参仕样（C.C.）/ランスロット・フロンティア

可以说本机是一个典型的作战用机体加了一个补给装置。机体能力虽然并不强，但是生存能力（相对于补给机的地位来说）很不错，死了一次还能复活。全改造后全部武器攻击力 +300 也让它清理杂兵的能力冠绝所有补给机，从另一个角度来说，能清理更多的杂兵就能带来更多的 PP，培养起来也方便很多。



驾驶员 C.C. 自带 SP 回复，省了很多 PP 值，正好用来学习补给技能。不过非常可惜的是 C.C. 无法习得“再动”或者“期待”。另外修理机的话，用艾斯塔或者兰德就可以了，没必要专门出击一台修理机。

More, GO: 73139.blog.163.com



本次研究请来了有“武器帝（简称57D）”之称的国内忍龙圈代表人物之一——shinobizzz，为大家送上乱世群影模式中的试炼攻略。在这里为读者介绍一下这名忍龙达人，他擅长动作类游戏，对于“《忍》和《忍者龙剑传》系列”等以超高难度著称的核心向作品尤为见长，曾在《忍龙 黑之章》及《忍龙 Σ》中取得全任务的超忍菖蒲，而《忍龙 Σ PLUS》以及《忍龙3》两部作品则是国内第一名白金奖杯的获得者。除此之外还发布过很多极具开创性的理论研究及视频作品，其中最广为人知的便是他在《忍龙 Σ2》问世后率先以全部角色的所有武器攻破极忍1、2两大难关的战绩，因而在网上偶得“武器帝”这一称号。

研究中心 RESEARCH CENTER

文 shinobizzz 编 狼来了 美编 心の永恒

忍者龙剑传3	Koei Tecmo	动作
多机种	Ninja Gaiden 3	中英文合版
	2012年3月20日　1人	新台币1980元
	对应机种为PS3和X360，PS3版对应PS MOVE	对应玩家年龄：18岁以上

挑战之前

限于难度和篇幅和关系，本文只收录了头领以上难度的任务，后续的DLC任务将于专辑上补完，敬请关注。

注：头领与超忍难度的试炼每回均有一次续关的机会，可以从阵亡之前最后一次自动回血的checkpoint处继续挑战，而极忍难度则没有续关机会。另外攻略中如“XX→XXY/□□→□□△”，其中的→表示“左摇杆推向目标所在的方向”，请读者知悉。

乱世群影试炼攻略

头领试炼 01

敌人种类：魔神暗影（魔神シャドウ）、魔神梵格尔夫（魔神ヴァンゲルフ）、刺客兵、高阶魔神梵格尔夫（魔神ハイヴァンゲルフ）

推举武器：猛禽爪

试炼攻略：本试炼由3波杂兵战组成。第一波的敌人是暗影和梵格尔夫，可先用饭纲落杀暗影积蓄忍术和绝技，挑空时需注意与大型敌人保持一定距离以防被击落，利用忍术和绝技可以快速地杀死梵格尔夫。这里有个小技巧，就是饭纲落过程中，无敌时间内可以调整视角，锁定下一个攻击目标后，待饭纲落硬直结束时立即里风靠近下个目标攻击。

第二波的敌人全部为手持双刀的刺客兵，对付这种敌人不推荐用饭纲落，因为长时间的滞空很容易被他们投掷的飞刀击落，同时落地被抓投的危险很大。最为高效稳妥的战术就是飞燕，可先利用风驱踩头对其造成硬直，落地立刻回身风驱飞燕即可瞬杀。第三波的敌人是会飞空的高阶魔神梵格尔夫，一共6只，可利用猛禽爪的轻攻击接神薙取消，指令为XXXXA/□□□□×，以此循环攻击即可将其屈死。

头领试炼 02

敌人种类：佣兵、军用犬、幽灵兵（ゴースト兵）、魔神凯尔萨斯（魔神ケルスス）、魔神巴风特（魔神バフォメット）、盾牌兵、炼金术师

推举武器：猛禽爪

试炼攻略：本试炼由3波杂兵战组成。第一波的敌人是手持冲锋枪的佣兵和军用犬以及幽灵兵，因为有高机动性的军用犬存在，所以这里建议使用猛禽爪跳跃落地前瞬间输入左摇杆一圈+Y/△的挑空技对付佣兵，同时可以有效避免军用犬的干扰。对付军用犬可以利用XYXXX/□△□□□，全灭这2种敌人后再对付幽灵兵，可利用手里剑造成幽灵兵硬直，然后再用飞燕速杀。

第二波的敌人是死后会跟踪自爆的人型魔神凯尔萨斯以及拥有霸道投技的狂猿型魔神巴风特，先利用饭纲落杀凯尔萨斯积蓄忍术和绝技，然后利用绝技对付巴风特，这里说明一下，发动一次绝技最多可以杀死三个敌人，这3个敌人中只要有一个是巴风特，那么绝技结束后，武器会立即泛出红光提示可再次使用绝技，如此反复可进入持续使用绝技的良性循环。

第三波的敌人是手持火箭筒的佣兵、盾牌兵以及炼金术师。可先利用飞燕秒杀佣兵，之后利用猛禽爪落地瞬间左摇杆旋转一圈+Y/△的方式挑空盾牌兵接饭纲落击杀。这一招的好处就是可以无视盾牌兵的盾牌防御，并且同时减少炼金术师的干扰危险。全灭盾牌兵后可利用猛禽爪原地按Y/△攻击炼金术士，造成他们仰面倒地，这时可利用→YXXXY/→△□□□△的方式将炼金术师直接挑空后接饭纲落。如果炼金术师出现单手撑地蓄力炼金的情况，可以直接利用猛禽爪奔跑状态时YXXY/△△□△的派生饭纲落速杀。



TIPS “绝技”的全称是“Ultimate Technique”【特殊颜色的字体】，简称UT。杀敌数越多，所杀敌等级越高，蓄力越快。绝技发动之后只会攻击固定的次数，乱世群影中玩家扮演的忍者只能攻击3次。

头领试炼 03

敌人种类：地蜘蛛弓忍、地蜘蛛爪忍、人造人（**ホムンクルス**）、巨猿形奇美拉（**メガセリオン**）、蛇形奇美拉（**ウロボロス**）、LOA 刺客兵、高阶炼金术师

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由三波杂兵战组成。第一波的敌人是前作中的地蜘蛛忍者，包括弓忍和爪忍两种，可先用饭纲落积蓄忍术和绝技后再大规模击杀。对付这类敌人不建议采用连锁断骨战术，因为他们被断骨后会使用和玩家同归于尽的高伤害自杀技，防不胜防且无法挣脱，风险极大。

第二波的敌人有三种，最先出现的是人造人，它们死后会转化为蛇形奇美拉和巨猿型奇美拉。可利用龙剑奔跑状态下的 XX/ □□攻击蛇形奇美拉，杀死三只后就可以使用绝技了，利用绝技杀死巨猿形和蛇形基美拉，可构成无限使用绝技直到敌人全灭的良性循环。

第三波的敌人是 LOA 刺客兵以及高阶炼金术师，对付刺客兵同样是先用风驱踩头，然后再落地风驱接飞燕速杀。对付炼金术士时，若其处于炼金护体状态，需要先找机会利用风驱飞燕将其破防，若是空手状态则可利用龙剑奔跑状态下的 XXX/ □□□造成敌人浮空，之后再以→ YXXXY/ →△□□□△挑空接饭纲落。



头领试炼 04



敌人种类：魔神凯尔萨斯、魔神巴风特、镰刀死神（魔神マグナペルソナ）、地蜘蛛爪忍、地蜘蛛妖忍、魔神幻心（魔神ゲンシン）

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由两波杂兵战和一场 BOSS 战组成。

第一波的敌人是凯尔萨斯和巴风特以及镰刀死神，先用饭纲落击杀凯尔萨斯积蓄绝技，全灭后利用绝技攻击巴风特。最后剩下镰刀死神时，先射箭迫使它落地现出真身，之后利用龙剑的 XX → XXY/ □□→□□△对付镰刀死神，效果不俗。第二波的敌人是地蜘蛛忍者，对他们使用灭却，可以快速地积蓄忍术槽，之后可站在角落对场中央施放忍术暗极重波弹，形成大范围杀敌。

第三波的压轴敌人是前作的经典 BOSS 魔神幻心，对付他可利用龙剑的 XYY/ □△△攻击，因为这个 BOSS 没有必出硬直的破绽，所以出第一刀后需观察一下 BOSS 是否有受创硬直，如果有硬直，那么之后两刀可放心的出，如果他没出现硬直，那就必须及时停止攻击，耐心等待下个机会。BOSS 体力下降到一定程度后，会出现地蜘蛛爪忍增援，每次出现两个，可远离 BOSS 后使用饭纲落击杀。

下面介绍一下**魔神幻心的攻击手段和反击时机**：1. 远距离投掷多枚带有火焰的手里剑，此招可防御；2. 地面连续 5 连斩后接挑空投技，最后一招不可防御，如果中招会被幻心华丽地接上投技冥府震落，这招在高难度下是直接秒杀，对策为里风回避然后反击；3. 近身足踢后破防 2 连斩接爪子连续突击，最后邪神剑纵砍收尾。这招可连续里风回避；4. 足踢后回身 2 连斩，该招破防，里风躲开后可反击；5. 近身 3 连斩，其中后 2 刀破防，BOSS 出招后没有破绽，不建议反击；6. 后跳回避玩家攻击后回身突进斩，招式可防御，里风回避后可反击；7. 单手纵斩，此招破防，没有破绽，切不可反击；8. 中距离飞燕，招式破防，BOSS 落地后可反击；9. 地面空蝉瞬移后，跳跃至空中投掷多枚带火焰的手里剑，招式可防御，无需躲避；10. 地面空蝉瞬移后，跳跃至空中下落斩，该招破防，用里风回避；11. 跳跃至空中后使用足踢，破防且没有出招破绽，不可反击；12. 朝地面施放大范围火焰攻击，这招不能防御，只能朝 BOSS 的方向里风回避，此招威胁极大，但回避后可反击。

头领试炼 05



敌人种类：LOA 兵、盾牌兵、军用犬、LOA 刺客兵、LOA 飞行器武装兵、LOA 会长阿修提尔（LOA 会长アシュテイア）

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由两波杂兵战和一场 BOSS 战组成。

第一波的敌人是 LOA 兵和盾牌兵，先解决火箭筒兵，之后利用踩头飞燕击杀盾牌兵。第二波最先出现的敌人是军用犬和飞行器武装兵以及盾牌兵，先利用 XYXXXY/ □△□□□△消灭军用犬，全灭后出现刺客兵，老样子风驱踩头飞燕秒杀。对付盾牌兵，可利用连续飞燕（即飞燕被格挡弹开之后继续连接 Y/ △）击杀，也可以按照对付炼金术师那样，利用龙剑奔跑状态 XXX/ □□□使其浮空，之后以→ YXXXY/ →△□□□△饭纲落杀之。至于飞行器武装兵，可用弓箭轻松射杀。

第三波的敌人是 LOA 会长阿修提尔所乘的大型机器人，只要破坏其双手，BOSS 战就算结束了。这里建议先攻击其左手，可利用龙剑奔跑状态时的 XX/ □□攻击，这招同时也可有效回避 BOSS 发射的飞弹。破坏 BOSS 左手后，和 BOSS 保持一定距离，这样它会用右手锤地放电攻击，一般会连捶 2 到 3 次后出现短暂瘫痪，这时候就是攻击的最佳时机，但要注意不可贸然进攻，过早靠近会被放电波及，积满忍术槽后，可利用暗极重波弹快速击破右手。

超忍试炼 01

敌人种类：蜘蛛爪忍、地蜘蛛刀忍、伪隼龙（エピゴノス LV1）、地蜘蛛妖忍、蛇形奇美拉、魔化伪隼龙（エピゴノス LV2）

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼是由两场杂兵和 BOSS 混合战组成。第一波的敌人是地蜘蛛刀忍和爪忍以及 BOSS 伪隼龙。主要思路就是全灭杂兵后利用饭纲落对付伪隼龙。下面介绍一下**伪隼龙的几种攻击方式以及反击时机**，由于伪隼龙的招式和隼龙是一样的，所以下文直接套用隼龙的出招指令进行讲解。

1.XXY（Y 蓄力）/ □□△（△蓄力），招式表现为 5 刀，第三刀之后的硬直时间很长，是反击的好时机，可在 BOSS 出完第三刀时里风回避接饭纲落。

2.XXXY（Y 蓄力）/ □□□△（△蓄力），招式表现为4刀之后接旋转斩，BOSS 出完第4刀或者旋转斩之后都有硬直时间，是反击的好机会。

3.XX → XY(Y 蓄力)/ □□→□△（△蓄力），落地时如果距离玩家较近，那么BOSS会继续攻击，招式表现为4刀之后旋转上升挑空斩，BOSS在出完第3刀后有硬直时间，此时可反击。

4.XYY/ □ △ △，其实 BOSS 是想用饭纲落，如果玩家没被挑空，那么就转化为空中落下斩，BOSS 落地后有硬直时间，可反击。

5. 飞燕，BOSS 的体力下降至三分之一后，远离玩家时会使用飞燕，算准时机里风回避后可接饭纲落对付他。



TIPS “灭却”的全称是“Obliteration Technique”【特殊颜色的字体】,俗称为 OT 或终结技，对断骨后或濒死的敌人有效。敌人的血量过低将直接进入濒死状态，此时不能断骨但可以 OT，且普通攻击中系统将自动切入 OT 终结敌人，若不理睬敌人会自动死亡。OT 动作中处于无敌状态但收招动作有短暂时间不能取消，这也成为了敌人经常攻击的漏洞。此外 OT 的动作也可能造成周围敌人的少许硬直。

6.XXXXX/ □□□□□，一般在第三种攻击方式之后使用，5 刀后有硬直可反击。

第二波的敌人是地蜘蛛妖忍和蛇形奇美拉以及魔化伪隼龙，杂兵的打法可参照头领试炼 03，下面介绍一下**魔化伪隼龙的攻击方式和反击时机**。魔化伪隼龙会随机使用三种武器，分别是龙剑、猛禽爪、蚀月镰。其中龙剑的招式和伪隼龙一致，猛禽爪和蚀月镰的招式出自前作，这里重点讲解下后两种武器的招式。

猛禽爪的攻击方式包括下面 4 种：1. 中距离下铲，防御后自己会有较大硬直，无法原地反击 BOSS，可在防御中用里风取消，



然后接饭纲落；2. 中距离突进爪击，这个动作类似隼龙跑动中 X/ □，是前作中猛禽爪招牌技狮子王咆哮的起始动作，BOSS 出招后有很长的硬直时间，原地防御后可直接攻击 BOSS；3. 近身三连爪，防御后可直接反击 BOSS；4. 近身足踢起始的三下重击，招式破防，可里风回避后反击。

蚀月镰的攻击方式有下面五种：1. 镰刀 3 连斩，其中后两斩破防，里风回避第 3 斩后可反击；2. 镰刀 5 连斩，这招可防御，威胁性极小；3. 镰刀 4 连斩后跳起下落斩，里风回避即可；4. 镰刀前铲式投技，因为是投技所以不能防御，速度较快，必须及时反应闪躲，同时 BOSS 出招后硬直时间也很长，可反击之；5. 镰刀蓄力绝技，招式不可防御，可掌握好时机近距离跳跃至其头顶然后空中丢手里剑延长滞空来回避。

超忍试炼 02

敌人种类：光壳虫、巨猿形奇美拉、蛇形奇美拉、魔神暗影、魔神梵格尔夫、高阶魔神梵格尔夫、女神原型（神プロトタイプ ラブレス）

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由两场杂兵战和一场 BOSS 战组成。第一波敌人是光壳虫和巨猿形奇美拉以及蛇形奇美拉，打法参照头领试炼 03。第二波的敌人是暗影和梵格尔夫以及高阶梵格尔夫，对付暗影可使用饭纲落，对付梵格尔夫和高阶梵格尔夫时，可利用龙剑奔跑状态下按 XX/ □□反复攻击屈死。

第三波敌人是 2 个 BOSS 女神原型以及 4 个蛇形奇美拉和 4 个巨猿形奇美拉，同屏只会出现一个 BOSS 和一个杂兵，杂兵打法同样可参照头领试炼 03，这里介绍一下 BOSS 的攻击手段和反击时机。

人形手臂时的攻击方式：1. 施放多个光球远程攻击，BOSS 出这招时有短暂硬直时间，可里风躲开后以龙剑的 XYY/ □△△或者 XY 落地一圈 Y/ □△落地一圈△攻击；2. 近距离双手四连击，出招后有较长时间的硬直，回避后可 YYY/ △△△攻击；3. 跳起后坠地足踢，该招没有硬直时间，不宜反击；4. 中距离足踢，回避后可 YYY/ △△△重创 BOSS；5. 近距离连续旋转足踢，这招看似动作很多，其实只有最后一下破防，回避后可反击；6. 近距离双手抓投，招式不能防御，回避后可反击。

蛇形手臂时的攻击方式：1. 蛇首喷射毒液，招式不能防御，可里风近身后反击；2. 近身 3 连足踢，招式可防御，但 BOSS 无硬直；3. 蛇尾地面扫腿，里风后可 YYY/ △△△反击，如果被防御了就不要攻击 BOSS；4. 近距离抓投，看到蛇首变红时立即逃开，近距离用里风躲避的时机比较苛刻；5. 近距离旋转攻击，最后一击破防，收招硬直时间较长，可反击。

巨猿形手臂时的攻击方式：1. 跳起后双手砸地造成冲击波，招式后有短时间的硬直，可里风后 XYY/ □△△反击；2. 中距离突进后 2 连拳，可连续两次里风回避后 YYY/ △△△反击；3. 近距离 3 连拳，硬直时间较长，连续里风回避后可反击；4. 双手撑地后冲撞，招式可防御，不过会损血，BOSS 出这招后的硬直时间极短，不建议反击。5. 近距离双手抓投，攻击力极高，回避后可反击。

超忍试炼 03

敌人种类：高阶魔神梵格尔夫、邪忍王幻心（邪忍王ゲンシン）、伪隼龙、魔化伪隼龙



推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼是相对比较简单的一关，敌人密度很低，流程较短，一共由一场杂兵战和三场 BOSS 战组成。第一波的敌人是 4 只高阶魔神梵格尔夫，对付它们的打法可参照超忍试炼 02。第二波的敌人是前作 BOSS 邪忍王幻心，对付他的主要思路是挑空后接饭纲落。第三波的敌人是伪隼龙，对付他的方法可参照超忍试炼 01。第四波的敌人是伪隼龙和魔化伪隼龙各一个，打法同样可参照超忍试炼 01。

这里特别说明一下，因为 BOSS 不会不出招连续 2 次中饭纲落，所以一次饭纲落得手后应当试探性的用普通攻击诱使他出招，之后才能继续饭纲落攻击。

下面介绍一下**邪忍王幻心的几种攻击手段**：1. 足踢后近身 5 连斩挑空，最后一下不可防御，一旦中招，那么 BOSS 会使用投技冥府震落，在高难度下基本是秒杀；2. 近身足踢破防 2 连斩接爪子连续突击，最后邪神剑竖砍收尾，这招可连续里风回避，威胁性很小；3. 近身 3 连斩，后 2 刀破防，BOSS 出招后没有破绽，不建议反击；4. 后跳回身突进斩，招式可防御，里风回避后可反击；5. 蓄力二连斩，该招威胁性较大，招式破防，并有一定几率接挑空投技，BOSS 出这招时建议用里风或者跳跃躲避；6. 中距离飞燕，招式破防，躲开后等 BOSS 落地可反击；7. 远距离投掷多枚手里剑，招式可防御，没什么威胁性；8. 使用忍法暗极重波弹，这招不可防御，攻击力巨大，BOSS 离玩家较远或是体力下降一半以后会使用此招，看准时机里风可躲避。

超忍试炼 04

敌人种类：LOA 兵、LOA 武装兵、幽灵兵、LOA 火箭筒兵、LOA 刺客兵、高阶炼金术师、假面导师

推举武器：猛禽爪

试炼攻略：本试炼由一场杂兵战和一场 BOSS 战组成。第一波的敌人是 LOA 兵、武装兵、幽灵兵、刺客兵以及火箭筒兵，对付这些敌人，全部可以利用风驱踩头后飞燕秒杀。第二波的敌人是高阶炼金术师和假面导师，和超忍试炼 02 一样，假面导师也是 2 个，对付炼金术师和假面导师的打法可参照头领试炼 03 和头领试炼 09。



超忍试炼 05

敌人种类：魔化伪隼龙

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼是纯 BOSS 战，没有杂兵干扰，共有 6 个魔化伪隼龙，同屏最多保持 3 个。从这关开始，建议网上联机二人合作攻关，两名玩家分别位于地图两端。采取将 3 个 BOSS 分开，其中一人负责稳住 2 个 BOSS，以半个场地为界绕圈里风保持一定距离即可，另一人利用饭纲落攻击落单的 BOSS 战术，直至全灭所有魔化伪隼龙。BOSS 的攻击手段和反击时机可参照超忍试炼 01。

TIPS “里风”是系列的核心技巧之一，操作为左摇杆方向 +LT/L1。本作的里风改进为具有撞击判定的滑铲动作，加快移动、回避攻击、造成敌人硬直，铲起人形敌人发动起始断骨等，应用极其广泛。

极忍试炼 01



敌人种类：地蜘蛛爪忍、地蜘蛛妖忍、地蜘蛛弓忍、邪忍王幻心、魔神幻心

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼一共有三场战斗，难点在于杂鱼战之后的BOSS车轮战，由前作的老朋友幻心组成的7连消耗战，虽然敌方伤害比起《忍龙Σ2》要稍逊一筹，但由于血槽显示的取消，自身招式战术的贫乏，以及场景的昏暗狭小，加上持久的消耗战令极1极具挑战性。

第一波的敌人是地蜘蛛爪忍和弓忍以及妖忍。第二波的敌人是地蜘蛛爪忍和弓忍以及邪忍王幻心。在介绍打法前首先熟悉一下地形，假设游戏开始后玩家面对的方向是北方，仔细观察不难发现南方地面有一块凸起。第二场战斗开始后，BOSS的初始位置靠近北方结界，其中一个玩家可靠近北方稳住BOSS，以半个场地为界绕圈里风。切不可离BOSS太远，离远时BOSS会使用忍法暗极重波弹。此时另一玩家开始清杂兵，待杂兵全灭后再攻击BOSS，BOSS的攻击手段和反击时机见超忍试炼03。

第三场开始进入BOSS车轮战环节，一共有7个BOSS，分别是5个幻心和2个魔神幻心。开局时幻心按2个一组同屏出场，杀死一个后再补充一个。当只剩下最后一个幻心时，最后2个魔神幻心将会一起出场，导致同屏3个BOSS的局面。前2个幻心的出现地点分别位于靠近北方结界的东西两侧。2名玩家也可分站东西两侧采取一人对付一个BOSS的战术。第3和第4个幻心的出现地点分别位于靠近南方结界的东西两侧。第5个幻心的出现地点在南方结界附近，2个魔神幻心的出现地点在场地东西两侧。这里有必要说明一点，因为考虑到只剩1个幻心时2个魔神幻心会一起出场，所以其中一名玩家可将幻心打至濒死后停止攻击，待另一玩家全灭剩余的幻心后再杀。这样一来就造成魔神幻心出场后普通幻心已经全灭的局面，接下来可采取一人以半个场地为界绕圈里风稳住一个BOSS，另一人攻击的方式，稳扎稳打逐个击破魔神幻心。因为BOSS数量较多，流程持久，所以此战应以稳字当先，切不可贪刀图快，BOSS没出硬直时万不可贸然进攻。幻心和魔神幻心的攻击手段以及反击时机详见超忍试炼03和头领试炼04。

极忍试炼 02

敌人种类：LOA兵、LOA武装兵、幽灵兵、LOA火箭筒兵、LOA刺客兵、高阶炼金术师、假面导师

推举武器：猛禽爪

试炼攻略：本试炼由三场杂兵战和一场BOSS战组成，敌人密度极高，并且场地依然缺德，相比极1更为狭小，极其考验玩家清杂兵与闪避的基本功和操作熟练度。

第一波的敌人是LOA兵、武装兵、刺客兵。极忍难度下，在敌人惊悚的伤害与高频率的投技面前，任何花哨的招式都形同虚设，因此最简出招，逐个击破方为上策。高难度下敌人的特点就是疯狂地使用投技，切不可在周遭有多个杂兵包围的情况下使用饭纲落。敌人在高难度下防御意识很强，一旦挑空失败，落地后很容易被敌人抓投。其中刺客兵的投技伤害是所有杂兵中最高的，一次投技就可以扣除玩家90%的体力，同时造成的永久损伤对之后的战斗也极为不利，所以必须慎之再慎，即便饭纲落的前置招式挑空成功了，刺客兵投掷的飞刀也有极高几率将玩家击落，一旦落地又会出现被复数敌人围殴抓投的局面。这里建议风驱踩头造成敌人硬直，然后利用飞燕秒杀之，贯彻游击战术保持走位，优先解决刺客兵和武装兵，普通LOA兵攻击手段较弱，可以最后再杀。

第二波的敌人是幽灵兵和高阶炼金术师，可使用手里剑逼幽灵兵现身，之后飞燕秒杀。如果遇到炼金术师手撑地面吸取能量的情况，也可以利用猛禽爪奔跑状态下的YYXY/△△□△秒杀。忍术槽积蓄满了就瞄准幽灵兵施放暗极重波弹，幽灵兵是极2惟一用忍法可以直接秒杀的杂兵，利用他们恢复些体力很有必要。待全灭幽灵兵后，可采取一人引诱炼金术师攻击，另一人飞燕偷袭的方法，快速秒杀他们。

第三波的敌人是火箭筒兵、刺客兵、武装兵。这一波的敌人组合比前两波要简单些，可能是为接下来的BOSS战做些铺垫，让玩家喘口气，不过切忌松懈，因为这只是暴风雨前的片刻平静，定要稳扎稳打，留足体力，否则前功尽弃。这些敌人的打法可参照第一波，值得一提的是，杂兵全灭时尽量确保积蓄好绝技留待之后BOSS战发动以求速杀炼金术师，一定程度上缓解最终战的压力。



第四波的敌人是12个高阶炼金术师和2个假面导师。开局10秒内BOSS是不出场的，场地内只有炼金术师。炼金术师同屏最多出现3个，杀死后再补充，总数是12个。利用开局这段时间能多杀几个炼金术师就多杀几个。如果利用第三波杂兵战积蓄的绝技可轻松秒杀开局后的3个炼金术师，能够减轻不少负担。之后采用一人引诱另一人飞燕偷袭的战术攻击他们直到BOSS登场。

极2的2个假面导师是同时出场的，因为场地狭小，所以建议一名玩家引2个BOSS以半个场地为界绕圈里风，另一名玩家在远处逐个击杀炼金术师，炼金术师的打法可参照头领试炼02，待杂兵全灭后再打BOSS。因为场地较小，所以不建议两名玩家同时攻击BOSS，以免造成场面混乱。其中一名玩家继续引一个BOSS绕圈，另一人去单挑BOSS。对付BOSS的方法可参照头领试炼09，杀死一个BOSS后再杀另一个。如果意图稳妥过关，这里推举射箭磨死第2个BOSS，两名玩家分别站在场地两侧对BOSS射箭，几分钟后可解决战斗。这里需要注意的是小心BOSS扔红色魔法球的投技，听到BOSS的笑声后就侧向里风闪避。

极忍试炼 03

敌人种类：伪隼龙、魔化伪隼龙

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼是相对简单的一关，可能是经过极1的BOSS车轮战和极2的杂兵百人斩之后给玩家放松放松吧。这一关没有杂兵，敌人全部是伪隼龙和魔化伪隼龙，总计10个BOSS。第一波的敌人是1个伪隼龙。第二波的敌人是2个伪隼龙。第三波的敌人是1个伪隼龙和1个魔化伪隼龙。第四波的敌人是2个伪隼龙。第五波则是3个魔化伪隼龙压阵。3个魔化伪隼龙成倒三角阵势登场，一名玩家负责稳住其中2个BOSS绕圈里风，另一名玩家对付落单的BOSS，逐个击破后完成试炼。

这里特别说明一下：第4波战斗结束后会立即进入第五波战斗，中间没有等待时间，所以需要提前站位。负责引的玩家站在有亮光的那一侧，另一名玩家站在对面。如果遇到魔化伪隼龙使用绝技或者忍术，可利用登墙斩的无敌时间来躲避。BOSS的攻击手段和反击时机可参照超忍试炼01。



blog.163.com

TIPS

“飞燕”为历代经典招式之一，发动方式为对敌跳跃过程中按Y/△。本作中改为对人形敌人一旦有效命中即可使出穿心背投，并且均为秒杀效果，是安全速杀人形兵种的关键手段之一，濒死倒地的敌人可追加OT。

“风驱”能够自动追踪最近敌人的特殊跳跃动作，操作为A+X/×+□。与普通跳跃的区别表现为伴随喊声以及残影，是各类作战中都不可或缺的跳跃方式。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

游戏进行时
IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！



听说《蝙蝠侠 阿克汉姆城》要出年度版了，本人感到非常的激动，之前因为时间原因没能首发购入本作，随后就搁置了下来，现在年度版包含了全部DLC，出了就马上入手，除了蝙蝠侠和猫女，我还等着用罗宾呢！

本期进行时下载当道，《世界变味》是一款风格轻松愉快的下载游戏，不仅售价亲民，玩起来也各种欢乐，要是能与身边好友一同游玩的话，乐趣能够加倍，偶尔用这样的作品来变换下口味是个不错的选择。另一款作品则是《生化危机 浣熊市行动》的DLC章节第一弹，回声六号的序章“风暴之眼”，由于流程长度厚道，而且完全免费，对本作故事感兴趣的玩家不要错过，毕竟是免费的，不要可就亏了哦！

PS3 X360 GAME

《世界变味》

原名
World Gone Sour

类型
动作

游戏适应人群
●悠闲游戏爱好者
●想换换口味的玩家

糖果人的大冒险

游戏特色 & 系统

游戏的主角是一颗绿色的小糖果，作为一颗糖果，最终的归属当然是人类的胃部！不过，买下这包糖果的人太大意了，竟然打翻了包装袋！一大堆不幸的糖果被散落到各个地方，不能幸福地被吃掉……于是，我们的主角决定：一边解救其他被遗弃的糖果，一边向胃部进发，前进吧，糖果人们！

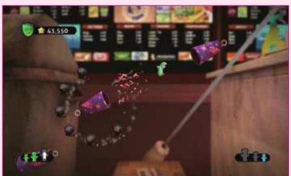
游戏整体素质不错，画面也制作得比较用心，风格与《小小大星球》有点相似。有各种各样的场景，如充满纸杯包装盒等杂物的台面，四周结冰的冷藏室等，怪物方面则有黏糊糊的糖浆怪，会放电的电池，甚至还有几个Boss，此外还有如捕鼠夹，烧烤炉等各种机关，绝对不会觉得单调。可惜在音乐方面比较朴素单一。



值得一提的是，因为每一关中的机关种类都不少，所以也有不同的“死法”，如果玩家可以在一关中触发所有机关，还会有相应的奖励！当然，玩家不用真的“以身试法”般的自己走到机关上触发，因为游戏中还有类似《乐克乐克》的系统——随着关卡的进行，被你解救的糖果人会越来越多，可以把它们丢出去触发机关，或者消灭怪物。被丢出去的同伴过一小会就会在角色旁边复活，所以请随便扔！（笑）当然，你还可以选择与它们“合体”来使自己变得更大更壮，在一些狭小的地方，则可以“解体”来化整为零方便通过。

此外，在游戏中还有类似《波斯王子》中在墙壁之间来回弹跳以到达高处的动作，而且为了降低难度，角色起跳碰到墙壁时会稍微“粘”在墙上，缓慢下滑，这样就使玩家能有充分的时间准备下一步的动作。

操作指南（以下操作 PS3 版为准）	
按键	动作
○键	蓄力投掷
□键 /L2 键	抓取
× 键	跳跃
L1 键	解体（合体后）
R1 键	合体（长按）
R2 键	定点投掷
R3 键	瞄准（定点投掷）
左摇杆 / 十字键	行动
右摇杆	改变方向（按下 R3 键）
SELECT	数据统计
START	菜单



收集要素

作为一款横版过关游戏，丰富的收集要素必不可少！关卡中可收集的要素主要有四种：首先是绿色的糖果球，收集到一定量就会增加生命值；其次是金色的星星，收集的数量越多，分数就越高；再次就是其他被遗弃的糖果人，每个关卡都有数量众多的糖果人，走过它们身边就算是解救了，大部分的糖果人都会在比较明显的地方，不会太难找；最后是金糖果人雕像，这是很单纯的收集要素，不过得到还是会奖励不少分数，整个游戏一共有45个雕像，每个关卡都有5、6个左右，如果你有收集的爱好，就请不要错过了！要注意的一点是，有不少可收集的物品都是在机关之上的，如果一时大意了就会造成悲剧，对付这种情况的办法是：再次把你的同伴扔出去帮你收集吧！



阳光成员 Jimmy

本作是Capcom于2011年发行的PC游戏的移植版，基于广受欢迎的“糖葫芦动物园”（英文名称是Sour Then Sweet）改编的横版过关游戏，支持双人合作通关，售价是4.99美金或400MSP。作为一款下载游戏，本作有奖杯/成就，不过对应的奖杯/成就数量比较少，幸好获取条件比较简单，100%完美并不是难事。

玩后感 Capcom鲜少发行这种悠闲的横版过关游戏，这款《世界变味》素质却值得肯定：可爱搞笑的风格和音效，容易上手的操作系统，难度适中的关卡设计都令这款游戏不负“值得一玩”之名，当然不足还是存在的，例如游戏中跳跃后如果玩家松开方向键，角色便会垂直下落，仿佛没有惯性一般，还有就是游戏的读取时间实在是有点过长了，无论是新游戏还是选择重新开始，读取时间都不短。不过这些都是小问题，无伤大雅。如果你对玩紧张刺激的动作射击游戏感到了短暂的疲倦，或者你只想和朋友开开心心地娱乐一下，请尝试这款《世界变味》吧！

More, GO: 73139.blog.163.com

PS3 X360 GAME

《生化危机 浣熊市行动》

回声六号序章DLC——“风暴之眼”

原名
Resident Evil: Operation Raccoon City

类型
动作射击

游戏适应人群
- “《生化危机》系列”爱好者
- 喜欢动作射击的玩家

流程难点



1. 看到前方的路口处有人对丧尸射击后，不要忙着冲出去，应该站在小巷左边墙壁，举枪瞄准左前方的建筑物二楼，慢慢往右移动，敌人露出一个打一个，瞄准头部点击，提高效率，确定全部干掉后再重进建筑物里解决其他敌人（注意掩体后有些敌人即使被打中头部也只会暂时蹲下）。电力开关所在的控制室内有好几名敌人，应在开门后立刻投掷一枚手雷，再退后守株待兔。

2. 登上屋顶后，先把顶层的丧尸清理干净，把补给都拾取一下，或者记清楚位置，之后再燃放烟信号弹。面对丧尸冲上来的路口，推荐站到右边的角落里去，因为这样就有一长段直道给玩家开枪，而且注意只解决冲过来的丧尸，去找队友的根本不用管。

3. 吉尔被追击者抓住后，立刻送出手雷，再瞄准追击者头部猛轰，它松手后立刻往右边的小巷里跑，对着前方的丧尸群再度送出一枚手雷。等吉尔把道路开通后，直接跑到楼上，带上武器箱里的榴弹枪，进门。



4. 保护政府军战友的时候，先用榴弹枪清光追击者周围的杂鱼，接着拿起左手边的步枪，点射左前方的敌人。

5. 面对追击者的BOSS战，应该合理利用战场上的每一处补给。如果是手持榴弹枪进入战斗，应当先站在地面敌人打不到的位置，用手枪点死对面平台上的敌人，再把榴弹枪所有子弹喂给追击者，打空之后换武器箱里的另一把继续，中途如果追击者走到爆炸物旁边，果断换手枪将其点爆，之后把二层的回复吃掉，下楼。

趁追击者一排子弹打空的空隙，从右侧跑过去，来不及了就赶紧前扑，右侧的低矮障碍物那里有棵草可以吃，再找机会跑到面包车的后方，拿起最后一把榴弹枪，利用车的掩护全部轰到追击者的头上，有空的话可以打爆右前方的油罐，没有炸死的敌人补枪。



打到这里，如果场景的回复没剩下多少，就在面包车后面不要乱动，利用车身做掩护和追击者兜圈子，找机会就点一排子弹到追击者头上，伺机还可以送手雷给它，没弹药的话可以去两侧的弹药补给箱那里，能顺手换掉手中的空榴弹枪就最好了，如果不行就不要强求，离开掩体的时机一定要看准，最好在移动之前保证与追击者之间能有障碍物挡一下，再多给追击者造成一些伤害即可取胜。

S评价打法建议

评判项目	具体要求
杀敌数	150人（以上）
死亡次数	1次（以内）
数据收集	15个（以上）
通关时间	30分钟（以内）



1. 本关的收集品数量较多，选择神射手职业能保证不错过任何物品，地图上的所有道具也能清晰查看到，但由于神射手的特殊技能在攻击方面起不到什么效果，因此如果游玩多次熟记了各种物品的位置，建议更换突击兵，特殊技能和特色处决技都相当好用。

2. 队友推荐带上医疗兵和战地科学家，危机时刻能帮忙补个血或者解个毒，另一名NPC队友可以根据自己的喜好来选择。

3. 由于与追击者的战斗需要预留大量时间，再加上本章的流程比较长，因此前半段一定不能磨蹭，动作利索跑起来。不过，不磨蹭不代表敌人可以放过，见到的敌人最好都能杀死，毕竟杀敌数的要求在那里。

4. 与追击者的战斗可以参考上面的流程难点的打法，离开掩体前一定要有把握，被追击者打中的话，掉血的速度可比想像中要快不少，一不小心挂掉的话既耽误了时间，还会积累死亡次数。



玩后感

本篇中狼群小队的路线与系列二代的故事有不少交叉点，从本次的序章遇到吉尔和追击者可以推测出，回声六号的路线会与三代故事有交叉点，也许在之后的章节里玩家能再度见到曾经救过吉尔的卡洛斯。序章的长度有大约半个小时，从免费DLC的角度来看比较厚道，但结合游戏本篇的素质以及将回声六号序章之后的章节都拿来出售这种做法来看，只能算是一个小小的安慰。除此之外，这个DLC还起到了一个体验的作用，要是觉得回声六号这段经历的故事开端够吸引你的话，后续的DLC就直接下手买好了。





铃

《生化危机 浣熊市行动》发售后，单机流程中只能使用狼群小队，回声六号在故事里压根就没出现令人感到不满，毕竟在宣传期间这两个行动小组都享有主角般的待遇，当然，官方用在狼群小队身上的笔墨要更多。DLC“风暴之眼”的放出算是弥补了一些遗憾，虽然只是回声六号整个流程的序章，但毕竟是免费的，有条件的玩家没理由错过。

More, GO: 73139.blog.163.com

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE



本以为最近是游戏淡季，没想到页数最后还是超了。因此本期“软硬兼施”栏目就只有市场风向标部分了。一直以来杂志上的硬件内容都是书到用时方恨少，所以总有人抱怨说市场风向标没意义，也总有人抱怨说想多增加一些市场风向标内容。从本期开始我们会增加当期看点提示，以方便大家在查找资料时能够快速看到自己需要的内容！

市场风向标 MARKET OVERVIEW

本期重点提示

- 何为PSV三码合一
- 韩版3DS严重警告
- 鉴别官方翻新PS3主机
- 脉冲破解X360再认识

价格行情

——提供最佳购机方案

PSV 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV主机（港版，Wi-Fi）	1750元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	248元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		2048元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、电源及电源线一套。

点评：在经过了近半个月时间的热销之后，国内的PSV市场开始冷却，相反PSP市场倒有些升温，不少地方开始出现缺货现象。这个现象一方面和最近PSP大作不断，玩家需求量提高有关，另一方面也和主机货源不足，很多PSP压在运输途中无法上市有关。因此这段时间看似已经“过气”的PSP反而涨了不少价格，各地的报价都涨了30～50元，不过PSP的价格依然维持在亲民的1000元以内，玩家可以放心出手。喜欢天空蓝海洋蓝双色新机的玩家则需要再等一段时间，5月初应该可以见到。

PSV方面，主机价格已经探底，玩家逐渐开始关心主机本身的质量，最近很多玩家都来信询问PSV三码合一指的是哪三码，这期的“市场风向标”就简单介绍一下。在PSP时代，三码合一说的是主机上的机身序列号、包装上的序列号和电池舱内的序列号，而到了PSV时代，因为采取了一体式设计，电池舱不可拆卸，所以电池舱内的序列号并不存在，取而代之的是PSV连接到电脑上时显示的序列号。这个序列号在购机的时候肯定看不到，所以买机器的时候主要看前两种，即机身序列号和包装上的序列号。当然因为美版主机多采用机盒分离的方式运到国内，所以基本无法对应，这种检查方法只针对港版，两码对得上主机就OK了。至于在电脑上的序列号，玩家在回家时可以检查一下，先在电脑上下载安装内容管理助手，然后再把PSV连接到电脑上，这时让PSV进入待机状态，内容管理助手会和PSV断开，然后在“我的电脑”里面找到PSV的盘符：便携式媒体播放器，右键点击PSV选择属性，这时就可以在对话框上看到PSV的各种信息了，其中包括主机的序列号，这里的序列号要和包装、机身的对应，这样才保证绝对没问题。



主机及主要周边参考价格	
PSV主机（港版，Wi-Fi）	1750元
PSV主机（港版，3G/Wi-Fi）	2150元
PSV主机（美版，Wi-Fi）	1700元
PSP-3000主机（6.60系统，钢琴黑）	950元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSP-3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	158元
8GB索尼原装PSV记忆卡	248元
16GB索尼原装PSV记忆卡	368元
32GB索尼原装PSV记忆卡	588元
8GB极速HX组棒	58元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	108元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通PSP-1000开放式保护胶套	55元
北通PSP-3000保护胶套	38元
北通PSP-3000水晶盒	36元
北通中国风PSP-3000厚硅胶保护套	58元
北通中国风PSP-3000晶透水晶保护盒	48元
北通中国风EVA硬PSP-3000版	58元
北通USB原生铜数据线	28元
北通色差线	68元
北通魔方炫音	108元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通PSPgo保护贴膜	38元
北通PSPgo防窥保护贴膜	58元
北通钢牌EVA硬包PSPgo版	48元

◀PSV的三码合一指机身序列号、包装序列号和电脑上显示的序列号。

3DS 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS主机（日版白）	1150元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	R4i Gold Plus	88元
SD/TF卡	金士顿 8GB microSD卡（行货）	48元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1410元
近期推荐购入指数		7



◀神游招聘的测试员、日文翻译和软件工程师基本都和汉化游戏相对应。

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：比起PSV，国内的3DS市场有些冷清，月底的《火焰之纹章 觉醒》已经发售，喜欢该作的玩家基本都在月初和月中就入手主机严阵以待了，所以到了月底3DS的价格依然很稳定，没有出现什么波动。比起《火焰之纹章 觉醒》的发售，韩版3DS的正式上市倒是引起了很多国内玩家的关注，毕竟在NDS时代很多玩家选购的主机就是平易近人的韩版主机，所以这次也难免会对韩版3DS有所希冀，不过从首发当天入手的机器来看，韩版的3DS有锁区，而且锁的是韩国区，即日版、美版、欧版游戏都无法在韩版3DS上运行，而且韩版3DS还无法与其他区域版本的主机进行面对面联机，这样一来韩版3DS基本毫无入手的价值了。另外，韩版3DS上自带的eShop也是韩国区的内容，和日版、美版均不相同，没有VC游戏，只有一款3DS Ware可以下载。倘若我们由韩版主机来推断的话，神游版的3DS也极有可能锁区在大中华区，届时神游版3DS可能只能玩一些神游的汉化游戏和港版游戏，假如真是如此，神游版3DS可能是象征意义大于实际意义了。不过至少这会是国内游戏市场迈向正规化的一步，现在神游公司还在招聘游戏测试人员，

More, GO: 73135.blog.163.com

相信神游版的 3DS 已经离我们越来越近了。

主机及主要周边参考价格	
3DS主机（日版）	1150元
3DS主机（美版）	1100元
3DS主机（国际版）	1120元
3DS组装变压器	18元
北通变电金刚	58元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通NDSi调音耳麦	58元
北通双电金刚NDSi直插电源与座充	78元

主机及主要周边参考价格	
3DS专用Hori贴膜（原装）	68元
3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
3DS专用Hori原装硬包	98元
3DS扩充底座（右摇杆）	148元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
R4i Gold Plus	88元
金士顿 8GB TF卡（行货）	48元
金士顿 16GB TF卡（行货）	88元

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	2050元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2139元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

介绍：之前曾经介绍过有不少商家贩卖白色盒子的索尼官方翻新 PS3 主机，价格低而且还能破解，但是最近一批的官翻主机已经不可破解，所以不少商家干脆打起了这些翻新机的主意，把它们全部包装成全新机进行出售，这样不仅能获得更多利润，而且因为是官翻，所以质量也有所保障。但是对于玩家来说，花新机的钱买到翻新总是不好的，所以我们现在买 PS3 时必须要注意一下这些官翻包装成新机的 PS3。全新机和后包装的官翻机差别在很多方面，从包装上说，翻新机的包装纸盒有很多是不标记主机硬盘容量的，只要遇到这种包装，基本上可以断定是翻新主机。其次，翻新机的包装纸盒字体较细，颜色略浅，印刷的颜色比较暗淡，内部夹层结构简单轻薄，缺乏缓冲区域，对主机保护力度不够，当然很多没有接触过全新包装的可能很难识别，所以最主要的一点还是看机器盒子上有没有标记硬盘容量。机器本身方面，全新机用的是泡沫纸包装，翻新主机一般是普通的透明塑料袋。另外主要的一点是，翻新主机一般在正面会画蛇添足地贴上一层保护膜，类似于保鲜膜一样的东西，这点在翻新的 PSP 上也很常见，PS3 也不例外，凡是主机本身有贴膜的肯定是翻新机，这点无一例外。最后，最主要的一点是，官方翻新的 PS3 在主机背面会有两张贴纸，一个是红色的 PS LOGO，一张是白色的序列号，这是主机翻新后的编号贴纸，只要是有这种贴纸的主机必是官方翻新无疑。全新的 PS3 背面都是没有任何贴纸的，当然很多商家会在螺丝口贴上自己的店标以方便保修，但肯定不会有红色的 PS Logo 和白色的序列号，所以这点也是认清官方翻新机的重要一步，只要熟悉这几点，基本就不会买到官翻的“全新”PS3 了。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（160GB，港版黑白）	1950元
PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	2050元
PS3 Slim主机（320GB，港版红蓝）	2150元
PS3 Slim主机（320GB，《二之国》同捆限定版）	2600元
PS3 Slim主机（320GB，《最终幻想XIII-2》同捆限定版）	2750元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通原生铜P3色差线	68元
北通USB数据线	28元
北通球王2（六轴震动版）	158元
北通球王2（震动版）	158元
北通MVP球王2（六轴无线震动）	248元
北通MVP特洛伊（无线震动）	178元
北通武装军火（双枪版）	98元
北通原生铜HDMI高清线	89元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗JailBreak2	360元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元



▲翻新PS3的包装上缺少了主机容量标识。


▲全新机用的是泡沫纸包装，而非普通的透明塑料袋。

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim主机（港版，4GB未破解）	1800元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		1889元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：最近 X360 的光驱破解主机已经基本断货，不过市场上的自制破解主机却越来越流行起来，而且价格也在逐渐降低，破解技术的成熟使得越来越多的商家开始销售脉冲破解主机，之前我们曾经介绍过脉冲破解主机的一些劣势，不过从长时间的使用和测试来看，脉冲破解已经进入了成熟期，现在给 X360 加装脉冲芯片已经类似于之前给 PS2 加装直读芯片一样，所以我们这次再来全面介绍一下脉冲破解主机。

现在的脉冲破解主机一般需要 5 ~ 15 秒的开机时间，这就是俗称的秒开，偶有红灯或是超过 60 秒主机尚未启动的情况，则需要再重启一下才可以。主机目前使用的芯片都是二代芯片，名为 Xatrix Glitcher V2，商家通称快跑芯片，只有使用这种芯片的主机开机时间才能稳定在 5 ~ 15 秒，购买主机时测试一下即可，如果开机时间过慢，则有可能使用的一代芯片，最好换一家再试试。关于自制主机的焊接排线，很多商家炒作使用所谓的“杜邦线”而不是普通的皮线，但如此加价是没有任何道理的，杜邦线只是个噱头，玩家不要因此上当多掏钱。使用脉冲芯片破解的主机可以上网，但不能上 LIVE，这点比起光驱破解是个优势，但注意上网前需要保护措施，否则会变砖，不少商家会赠送 U 盘来保证你的上网，你购买主机的时候要仔细询问以上这些情况。了解好之后就可以选择脉冲破解主机了，最后还不要忘记，如果因为脉冲破解主机出现问题或者是三红商家是否保修，倘若没有这点保障，购买起来也是不太放心的，切记。

▲Xatrix Glitcher V2芯片可以确保开机速度稳定在5 ~ 15秒之内。



主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1800元
X360 Slim主机（港版，250GB）	2150元
X360 Slim主机（港版，4GB，黑色Kinect套装）	2180元
X360 Slim主机（港版，4GB，白色Kinect套装）	2250元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通VGA高清线	68元
北通原生铜HDMI高清线	89元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

市场报价信息更新截至 2012 年 4 月 28 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

More, GO! 73139.blog.163.com


■问汝，汝名卫宫是狼否？


■你说忘了我叫什么？罚你死一次哦！

特别企划 SPECIAL FEATURE

喂喂，你叫什么？
——浅谈动漫游戏姓名学

第一次遇见陌生人，我们的问题通常是这样的：

– 你叫什么名字？

回答也是五花八门：

– 我姓金，叫金馆长。

–I'm Curator Jin.

– 私の名前は金 馆长。

–Je m’appelle Guanzhang Jin.

–Mein Name ist Guanzhang Jin.

名字对于一个人来说是很重要的，不然人家用什么来称呼你……不过在上帝搅乱人类的语言之后，人类起名字的方法也开始五花八门起来。然后有一天，人类发明了游戏。游戏里面的角色最早是色块和文字，他们有的有名字，有的仅仅是个代号，但是后来他们有了形体，看起来更像人类或者更像一些别的什么玩意，于是他们开始向他们的创造主提出要求，想要一个名字。本来创造主们很想用统一的方式，也就是数字＋代号的方式给他们命名，但是游戏角色们很不满意自己被称作“23JQ”等等，每天吵着闹着要求跟创造主有一样的名字。

他们日复一日的求啊求啊，于是创造主烦了：“色块A！你看起来像美国人，从今往后就叫里昂·肯尼迪好了，别再来烦我！”从此，游戏的角色们开始有了和创造主们一样的名字。

以上摘自《创世神话》，所以各位玩家以后被孩子问：“为什么这个人叫克里斯而不叫张阿三？”的时候，请用上面的故事来解释，而不要不耐烦地回答：“你问我我问谁！”谢谢合作……

文 金馆长 美编 NINA

既然大家已经明白了游戏角色为什么会有名字，那么我们就回到正题，我来为大家讲解一下游戏中出现的角色们“为什么要叫这个名字”，或者说“为什么叫这样的名字”，这样您在和朋友聚会的时候，就不会指着一个金发碧眼（外加爆弹身材）的御姐（比如茱莉叶妹妹）说：“啊，这个我认识，她叫真宫寺樱！”，也就不会被吐槽为：“即使你不认识这位妹子，怎么看都像美国人的她也不会叫一个日本人的名字吧！”这多么重要啊！

▶上帝：从今以后你就是里昂·肯尼迪了！




▲如果樱能有这个身材……也不错啊（YY中）



欧美式命名法

话说好久好久以前，大不列颠及北爱尔兰联合王国的国土上还是荒芜一片，只有一些伊比利亚人（对，就是后来的西班牙所在的那个伊比利亚半岛人的祖先……）在堆石头玩。玩了一段时间，一部分凯尔特人借助不知名的技术（反正不是用红蔷薇和黄蔷薇当桨划船过来的）渡过英吉利海峡，和土著居民经过漫长时间的同化之后合为一体。又过了一段时间，一部分日耳曼人更神奇地从北欧来到这座岛上，这部分人后来被成为盎格鲁萨克逊人，最后一批打上这座岛的是丹麦人，不过这部分丹麦人虽然打赢了战争，却输掉了种族：他们被彻底同化为了盎格鲁撒克逊人。

P.S.：看明白了吗？这段话的意思是《FATE/ZERO》里SABER和LANCER还有CASTER是标准的一家人哦！


▶千古奇冤 冬木一夜 同室操戈 相煎何急。

More, GO: 73139.blog.163.com

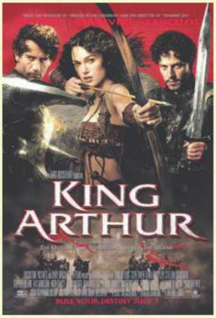
所以闹来闹去，算上后面盎格鲁撒克逊人与神圣罗马帝国（还有法兰克王国什么的……）的打打杀杀和互相融合，其实整个欧洲几乎都可以算是一家子。所以他们起名字的方式也是惊人地相似，当然，在漫长的时间里，各国的经历不同也让它们起名字的方式在细微的地方产生了完全不同的变化，所以我们可以通过看起来没什么区别的名字辨认出那些高鼻深目的老外大概是什么地方的人。

英美式命名法

大概是我们认识中最标准的欧洲命名法。名在前，姓在后。

其实英国在十一世纪之前人是只有名字而没有姓氏的，直到十一世纪才有一些贵族把他们的封地或者住址所在地当做自己的姓，然后就慢慢继承了下来，直到现在也有很多人在使用这个姓……

等等！很多金发呆毛娘的忠实粉丝已经愤怒地准备开火了，亚瑟王不是叫亚瑟·潘德拉贡吗，人家可是公元5世纪的，他（她？）怎么有姓！



▲电影《亚瑟王》剧照，什么你说中间那个是亚瑟王？这……

这大概是一个误区，“潘德拉贡”（Pendragon）并不是姓氏，而是一个称谓，意思是“最高司令官”，如果用中国历史的习惯，春秋战国时期那些“公子某”就是这种情况，你总不能说这么多皇子都姓“公子”吧……



▲神圣布里塔尼亚帝国的国都就叫“潘德拉贡”，第二季末期毁于芙蕾雅弹头。

咳咳，话题继续，这样诞生的英国人姓氏主要有如下几种形式：

1. 继承父名为姓。多现于一些平民家庭，父亲叫杰克（Jack），那么儿子就姓杰克逊（Jackson，杰克的儿子）等等……

2. 以住址为名，比如著名作家杰克·伦敦，他的祖上一定是个伦敦人（虽然这家伙是旧金山出生的……）。

3. 妻随夫姓。很抱歉的是英国直到现在还有这个传统……比如我们比较熟悉的《哈利·波特》系列”中，哈利的姨妈姓德思礼，而哈利的母亲姓波特。这么推断，那么其实SABER应该随夫姓叫阿尔托莉雅·卫宫?!！



▲卫宫夫人您好……等等别拔剑……好吧说好别打脸……

4. 贵族固定姓氏，这个很常见的，比如前段时间很火的那部别名《黑执事》的动画《修女看到天堂的大门》，小受男主角夏尔的全名夏尔·凡多伍海姆，是因为他受敕封为凡多伍海姆伯爵所以姓了这个姓。换言之，如果他没有继承伯爵的位置，或者爵位被剥夺，那么他将不再拥有这个姓氏，那么他会叫……夏尔·塞巴斯蒂安?



▲这里躺着的是先代凡多伍海姆伯爵之子当代凡多伍海姆伯爵夏尔·凡多伍海姆伯爵阁下（喘粗气）。

另外在英国，贵族继承姓氏是优先于“妻随夫姓”，也就是说如果你是个穷小子但是很不幸某天被某个贵族家小姐看上了，你们结了婚，那好，你需要随她的姓，所以有时候倒贴也是有代价的……举个例子来说拉格纳娶了诺爱儿之后就应该叫拉格纳·梵米莉欧，他原来那个怪了吧唧的姓，绝嗣就绝嗣了吧！



▲皇上当年也是个帅哥，没想到老了成了蛋卷王……

下面我们借刚刚在《机战》里把我们玩得欲仙欲死的布里塔尼亚家族来形象地解释一下英国贵族姓氏（其他国家旧贵族制度也基本相仿）的演变。

皇历1813年，都铎王朝绝嗣，受封镇守布里塔尼亚地区的布里塔尼亚公爵里卡多·冯·布里塔尼亚继承皇位（贵族姓氏）。

传位至第98代皇帝查尔斯·DI·布里塔尼亚，他娶了身为平民的玛丽安娜，玛丽安娜改姓为玛丽安娜·VI·布里塔尼亚。



▲最宠爱的儿子女儿长期不在身边，弑神不成还让儿子杀了，我可以称这两位叫“苦命鸳鸯”吗?

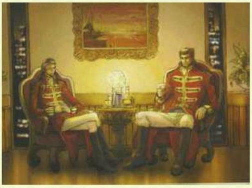
他们生了一对儿女，也就是我们熟悉的腹黑王子鲁鲁修和超腹黑王女娜娜莉。但是后来他们两个被剥夺了皇位继承权，也同时失去了“布里塔尼亚”这个姓氏，所以他们会姓“兰佩尔吉”一半是处于伪装和保护自己的目的，一半也是因为他们不能再姓布里塔尼亚。



▲如果在杂志上市三天后找不到馆长，请将此人通缉。

经过天翻地覆的变化，这两个腹黑小孩抢回了皇位继承权并且先后当了皇帝，这时候他们再次获得了“布里塔尼亚”这个姓氏。

比较有意思的是剧中两对感情突飞猛进的情侣：维蕾塔＆扇、柯内莉亚＆吉尔福德，在废除君主制和贵族制度之后，虽然没交代，但是个人猜测她们都应该是随了夫姓。



▲可惜啊，吉尔福德差一点就成驸马了……



▲不要叫这个人三姓家奴，人家从头到尾服侍的都是布里亚尼亚家族的人。

More: 73139.blog.163.com

欧洲其他国家姓名习惯综述

其实欧洲其他地区的姓名习惯和英国基本相近，只是欧洲大陆一些主要国家已经废除了君主制，贵族姓氏这一点基本上不再被遵守。

法国人和他们一点也不浪漫的名字



▲强悍如法国骠骑兵也不能一下带走上千个嫌疑犯。

法国人在中世纪的时候居住在教皇的眼皮子底下，每个小孩出生都要送到教会起一个类似于代号的教名（类似的场景可以在《宿命传说 2》中看到），教名数量很少，重名现象很普遍，更令人 X 疼的是官方只承认你的教名，于是经常会出现如下情况：

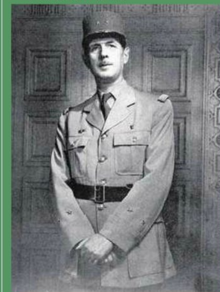
骑士：我奉王命逮捕卖国贼弗朗索瓦。

领主：弗朗索瓦！你事发了，不要抵抗乖乖投降！

于是在接下来的十分钟里，全城上千个“弗朗索瓦”都集中到了领主官邸前……

后来的《法国民法典》（也就是《拿破仑法典》）宣布居民必须有姓，但是世代不能更改。但是这样只会让数千个弗朗索瓦变成数百个弗朗索瓦（比如弗朗索瓦·雅克，你现在在法国大街上喊一嗓子回头率一定也不低），于是法国人很天才地想了一个办法：复名，就是找几个长辈给自己起上三四个名字，所以从中世纪家族就定居在法国的那些法国人的名字一般都很长。

比如法国人心目中的第三位好汉戴高乐（从一个法国朋友那里问到的，第一条好汉叫拿破仑，因为他征服了欧洲；第二条好汉是齐达内，因为他某种意义上征服了世界；第三条好汉是戴高乐，他把法国从历史上最大的失败中拯救了出来），他的全名是（吸气）：夏尔·安德烈·约瑟夫·马里·戴高乐，所以从中可以推断他出生的时候除了父母至少还有三个亲戚在身边……现代好一些了，基本上已经简化到只有一个或者两个名字。





▲如果你在法国大街上高喊一句“雅克！”很可能有两三个人回头，不过应该不会有让·雷诺。

大家都知道法语是世界上最精确的语言，因为它的词性分阴阳。同样，很多姓氏也只有男人或者女人能叫，比如“让”·“雷诺”和他在《鬼武者 3》中扮演的“雅克”都是三个烂大街的男性专用姓名……而古代的法国女人喜欢起“夏洛特”这个名字。

◀英姿勃发的夏尔·安德烈·约瑟夫·马里·戴高乐将军。

超有特点的德国名字

德国在它还叫“普鲁士邦联”的时候，是一个很松散的邦国，由大小不一的小诸侯国组成，但是从普鲁士统一开始一直到第二次世界大战结束，这个国家就一直是一个很团结紧凑很滴水不漏的单一民族国家，不像法国那样几乎吸纳了全欧洲的流动人口。所以传统的德式姓名一听就能认出来。

德国现在仍然有很多贵族姓氏，经常看德甲联赛的玩家或许时常听到“弗里德里希”这个名字，嗯好我可以告诉你这是德国当年皇家的姓氏……而很多很具有德国特色的名字基本上都是原来德国的贵族或者普鲁士邦联时期的领主的姓氏，比如弗里茨曼施坦因穆勒……甚至有小道消息称“施魏因斯泰格”也是个小贵族的姓氏。德甲赛场满场跑贵族，哇！



▲阿尔内·弗里德里希，好阳光的皇族小帅哥。

提到德式姓名，那么我们绝对不可以忽略的一个单词是“冯”，也就是“von”。这个是一个贵族专用的称号，基本上看到名字里带这个字就可以就可以认为这个家族曾经是个贵族，和“闪着金光的头发”、“高贵的气质（鼻梁）”并称德国贵族三大标准之一。除了这个单词，我们还需要提到一个人，是个姓寺田的日本人，有点胖，他的习惯是近乎疯狂地在他的作品里塞德式的东西。



▲流着德国血脉的机体。

比如《超级机器人大战 OG》中出现过的影镜杂兵机 R-EINS，EINS 这个词就是德语的“ONE”，而机战里如果能用 ZWEI 和 DREI 的话他是绝不会用 TWO 和 THREE 的。再看看他力捧的两架机体古铁巨神（ALT EISEN-RIEZE）和纯白骑士（REIN WEIβRITTER）拼写都是德语的，可见此人德式情节有多深。

所以在原创人物中的德裔家族弗朗修泰因家简直是光彩夺目得让人不敢直视。而且自迈亚老爷子往下，人人的名字里都有一个“冯”！所以弗朗修泰因家就是流淌着高贵血液的贵族后裔。当然我们的弗朗修泰因小哥俩似乎不怎么在乎贵族血统，一个把自己的名字改成了里切尔·法茵修梅卡（还是个德式的名字！），另一个干脆连“冯”都不要了：莱的全名是“莱迪斯·F·弗朗修泰因”，F 是什么的缩写呢？反正肯定不是“冯”……

答案是他的义姐，他哥哥艾尔扎姆的妻子的日本旧姓“藤原”（FUJIHARA）！您这恋姐癖到底有多严重……



▲舍弃贵族之名的莱迪斯，不过仍然很有贵族气质，特别是跟隆盛站在一块的时候，发大招时候除外。

P.S. 似乎日本人做的游戏中德国人是贵族的概率很高，比如《格斗之王》系列”的巴修泰因家族，虽然卢卡尔看起来很像癫痫病患者，但是他的一对儿女简直用全身上下在书写“贵族”两个字……

▼家世好、有钱、长相帅得惊天动地……这对兄妹不就是传说中的高富帅和白富美么！！



More, GO 73139.blog.163.com

伊比利亚半岛和南美洲那些不得不说的故事

伊比利亚半岛上住着两颗牙……反正我们初中地理老师是这么告诉我们的。

这里的姓名很好理解，卡洛斯啊奥利维拉啊这些名字一看就知道是这里出来的。但是我们需要把目光扩展到这两个国家长期进行殖民的南美洲大陆，尤其是那个神秘的国度巴西，名字就是一个很让人头疼的问题了。

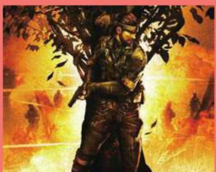
虽然以这两位的人品和道德，右边漫画中这一幕在事实上不可能发生，但是这件事至少说明了一个事实：想跟巴西人比名字长度你们全都要败呀！

因为巴西人取名字的过程是这样的：一个孩子生下来，所有的亲戚赶到，祝贺，之后每个人给这个孩子取一个名字……所以我们看到的很多巴西球星都是用外号或者名字的一部分作为公开姓名的，因为真名印到球衣上的话，号码印在什么地方……而且本身巴西的官方也认可这种行为。

这次的《马克斯·佩恩3》发生在巴西，依我说最高难度别的都不调整，在任务简报里写目标任务的原名就可以了……



“满嘴跑火车”的俄罗斯人



▲大首领小心！前面过来的是伊万·雷电诺维奇·雷科夫和耶格尼·波利所维奇·沃尔金，他们带着尼古拉斯·斯帕诺维奇·索科洛夫……大首领：空降护理你给我安静，你报名字这段时间他们已经走开两公里了。

俄罗斯人名字也很长，用某个后来转型成光头大叔的特工的话来说“长得像火车”。而且让你没什么脾气的是，人家基本只有两个名字和一个姓，照样也能长得你欲哭无泪，所以KGB的间谍一定活得要比CIA轻松，因为对方单是记目标人物姓名就要比他们多花好几倍的功夫……

首先我们来看一个标准俄式姓名，有请格鲁乌的首领沃尔金上校……的情人雷科夫少校！

少校的名字叫做伊万·雷电诺维奇·雷科夫，这段名字前面的伊万和后面的雷科夫好理解，关键就是中间那个，也就是我们常常在俄国人的名字中发现的XX诺维奇。

“诺维奇”的意思是XXX的儿子，那个XXX是该人父亲的名字，所以这个名字就可以解读为：姓雷科夫，雷电的儿子，名字叫做伊万（当然不是二代那个雷电小哥……貌似也不是我们那个雷电）。所以可以理解为什么大首领总是一副愁眉苦脸的样子，你要知道他得至少记住十来个俄国名字……

当然即使不算这个因素，俄国人本身也喜欢用长音节的名字，请看一次俄罗斯国家队的立体进攻：

门将阿金费耶夫将球传给右边后卫伊格纳舍维奇，接着他伊格纳舍维奇给了客串后腰的别列祖斯基，别列祖斯基趟过一个防守队员之后传给了比利亚莱迪诺夫，比利亚莱迪诺夫和波格列布尼亚克进行了一连串的配合后来到禁区前沿，最后由前锋帕夫柳琴科头球攻门……



▲这个人叫做波格列布尼亚克，据说连英国解说员都只愿意称呼他的名字：帕维尔。

但愿俄罗斯队不要宣布他们开始采用“巴萨式打法”，那样估计某些喜欢念球员名字的解说员一定会憋气而死的……

东方姓名与游戏

惨遭恶搞的中国姓名

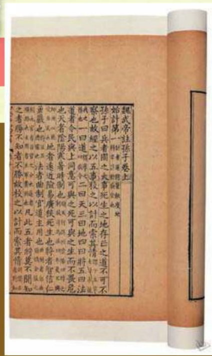
中国的姓氏最早可以追溯到奴隶社会时期，不过当时的情况和欧洲十一世纪左右情况相仿，只有贵族有姓，普通人只有一个名，贵族的姓最初是以封地命名，后来封地的名字逐渐转化为族姓。在一族领地之内的平民（注意是平民，奴隶依然不能拥有姓氏）都可以姓这个姓，比如战国四公子之一的春申君黄歇，他族内封地的所有平民几乎都姓黄，所以打仗的时候人家随随便便就可以拉起一支“黄氏子弟兵”，当年秦楚大战楚国新军被秦军打坏了出生点，以奴隶为主的新军将士瞬间倒戈要把一直欺压他们的楚国国王宰了，黄歇硬是带着一万多人的黄氏子弟兵殿后掩护王室撤退－您不会以为这一万多人都是黄歇他们家老爷子生的吧……



▲风流倜傥的春申君黄歇，黄氏鼻祖。

奴隶就比较惨了，一直不允许拥有姓，比如战国时期的著名义军首领盗跖，他当然不姓“盗”，只是因为他的身份是“盗”军的首领，因为奴隶只能有一个充当代号的名字，重名现象严重，为了区分开来，只有把盗字放在前面。

姓名的另一个来源是官位，玩过《三国志》和《无双大蛇》的玩家应该会对一本书的名字不陌



▲前几年拍卖的《司马法》，据说被一个司马氏后人买走，但是据说这份藏品是三国杜预伪造的。

More, GO: 73139.blog.163.com

生，就是《司马法》，这是一部很神奇的兵书（或者说已经接近于法典了，某代《三国志》这玩意加的是政治而不是统率，有一定道理），作者是齐国的军事家田穰苴（地位大概相当于两千多年之后德国那边的克劳塞维茨）。他官至齐国最高军事统帅大司马（这可不同于弼马温……），所以也被称作司马穰苴，于是就以司马为姓，到了他的子孙，就舍弃了“田”的姓氏，直接姓了司马，比如司马错，三国的司马懿也是他的后人。类似的情况还有司徒、司空、源自王族公子通称的公孙等等等等……而一些本来没有姓氏的人，也可以以官位为姓，比如《尉缭子兵法》的作者，因为代代担任国尉，于是就干脆姓了尉（这个家族的另一个特点是代代都叫尉缭子，大概相当于日本那边的风魔小太郎）。用官名做姓多半是出于一种炫耀的心理，不过当然现在我们国家就没有这种习惯啦。

中国人起名字忌讳很多，不起坏字、不用恶名是一个重要的规则，当然也有特殊情况（您要非用李坏来反驳我的话……我也没什么办法）中国的姓名传统是前姓后名，一般至少是两个字，曾经有个教授坚持给自己的孩子取名叫 H，最后因为派出所坚持不给上户口而作罢，还在社会上掀起了好一阵腥风血雨。如果这位少年真的叫 H，那么上天保佑他以后不要是一个宅……如果中国姓名用英语写法书写的话，那姓要在后面。

最近二三十年西方（包括日本）对中国古典文化兴趣浓厚，而游戏中也开始频繁地出现中国人，不过由于游戏制作人并没有很熟悉地了解中国文化（或者说他们认为中国人的名字一定像中国古代文化那样神秘），对中国的现代文化习俗也没有认识，所以 ACG 界的很多中国人名字起得很……奇葩。

格斗游戏中的那些奇怪的人们

格斗游戏中最早的中国武术家应该是初代《街头霸王》中的元，虽然我们一厢情愿地把他称为“霍元甲”，但残酷的事实证明这位“中国武术家”的名字就是单独的一个“元”字，OMG……现在你能找出一个单字的中国人吗？



▲元似乎开了个不好的头……从他之后本系列中国人的名字就没怎么正常过，您还不如叫霍元甲呢。



▲从春哥之后包子头似乎成了中国格斗家的专利……。

后来大红大紫的春丽姐姐，英语写作 CHUN-LI，嗯，有横杠，这个写法至少证明春丽并不是像有些人说的那样姓李（LI），但是“春”……传说中国东北有这个姓，不过恕我见识浅薄，还真不认识姓春的……另一位叫飞龙还勉强说得通，毕竟人家是演员，起个艺名也不算奇怪。



后来的《街头霸王 3 三度冲击》，“元”的两个孙子出场了，个人估计这个黑道家族应该是属于中国古代最神秘的单字名家族，这两个孙子（听起来好像怪怪的……）也是以一个单独的字为名字的，一个叫“阴”，一个叫“阳”……Capcom 我给你跪一个！中国人重视阴阳调和五行生克不假，但是绝不会有人给自己的孩子起“阴”这么个非主流的名字，尤其这还是个男孩！我目前只知道一个人的名字里有这个字：十大恶人里面的半人半鬼阴九幽，可人家也不敢用这个字当名字啊！相比之下，只有一个字的名字都快算不上槽点了。



▲阴阳兄弟参上（这说法还是感觉有些奇怪……）！



▲心意六合拳高手王觉山，或许当年玩过游戏的人都不知道这位是中国人吧。

至于另一家 SNK 的“《格斗之王》系列”也没好到哪里去，这部游戏基本上就是“《如何避免在游戏中给中国人起太奇怪的名字》”的反面教材版。其实“《饿狼传说》系列”和“《龙虎之拳》”系列中的那几个中国人名字还挺正常的：陈秦山、王觉山、李白龙、秦崇雷……至少姓还都挺正常，名字也没怪到惊天动地。结果到了《格斗之王》里，最早出场的两个中国人叫什么？



▲李白龙戴面具不是因为毁容，是因为人家心怀慈悲。

一个叫椎拳崇一个叫镇元斋啊！一个姓脊椎的椎一个姓镇魂的镇，我能吐槽什么呢……总之各位玩家身边如果能找到姓这两个姓的人请一定要告诉我。





▲师徒二人姓名都很神奇。



More, GO. 73139.blog.163.com



后来随着系列的发展，越来越多的中国人加入到了这个系列中，不过依然是槽点无数：包和凛只有一个字，神武和堕胧如果不是根本没有姓就是又姓了两个绝无仅有的怪姓，难道张王赵李这遍地可见的几大姓氏都对武术毫无兴趣？从头到尾只有一个大额头妹李香绯名字还算对路。

到了后来，终于有一位惊天地泣鬼神的大爷出现了，这位眉毛遮住眼睛胡子遮住嘴的大爷，虽然根据他的英文名称加上猜测我们猜他叫唐福禄（看起来很普通的中式名字），但事实上，根据官方中文字，这家伙叫：糖！葫！芦！这件事情过于令人接受不能以至于我一直认为糖葫芦这个名字是网友恶搞出来的……以至于我都忽略了他其实也姓了一个诡异的“糖”姓。

▲一位是来自上海的武神，一位是来自西毒门的飞贼，两人的共同点就是：听名字不像中国人。



▲糖老爷子年轻的时候每天会被成千上万的北方少年含在嘴里（误）。

这种直接用北方人民喜闻乐见的零食做名字的觉悟到底有多惊世骇俗呀，且看我们的周围有张饺子李面条王烧卖吗？食物入名的话也是要换一个形式的，大概正常的中国父母都不会给孩子起这种名字当大号（小名倒是很常见）。

“《铁拳》系列”里的中国人姓名基本正常，不正常的是韩国人，比如其中一位叫白头山，基本上和糖葫芦是一个性质，白头山就是韩国那边对长白山的称呼，虽然也算是地标，但是用来做名字总是有点奇怪；花郎虽然看起来很像卖花姑娘什么的，但其实也是跆拳道里面一个流派花郎道的名称。相比之下“《VR战士》系列”标榜的是一招一式都学自该流派宗师，那我想名字大概也会很考据的吧？

其他一些作品的中式名字大观



▲最近在网上被玩坏了了美兰花小姐。

《超时空要塞 F》里的女主角之一，Ranka Lee，她的真名到底叫什么呢。

首先是姓，她原名肯定不姓李，这个姓是随了收养她的哥哥奥兹玛（您这胡子拉碴的说是人家爹也无所谓吧）的姓，不过在动画某一集格蕾丝通过电脑查询绿毛小姐家室的时候，她的名字曝光了。

根据资料显示，她母亲叫兰雪·美，中国人名英文写法是姓在后，而日本人从来没考虑过现代中国妻子已经不用改夫姓的事情，所以绿毛应该也是姓“美”的。

所以，这位歌姬的真名应该叫“美兰花”，“好一朵美丽的美兰花，好一朵美丽的美兰花……”我每次看到她就不由自主地想唱这首歌……

《超重神》里面的量产机队长飞心露也是典型的怪异姓名代表，官方还特意用中文标记了她的名字，就是“飞心露”三个汉字。相比之下《CODE GEASS 反逆的鲁鲁修R2》里面的那批中国名字已经算情况不错的了，除了天子的名字叫“蒋丽华”完全不像萝莉而让众多（国内）萝莉控心碎之外其他人倒还可以接受（顺带一提，天子当年萌战惨败，据路边社称也与真名曝光有关），而且个人认为黎星刻的女秘书，那个威风凛凛的少女（好像也不是很“少”女……）叫周香凛很是贴切，几个大宦官的名字也可以在中国历史上找到原型，应该说比起闭门造车式的自创中式姓名，本作的表现已经相当不错了。



■蒋丽华哟，萌萌的小蒋丽华~（被抽飞）

日式姓名

中日之间一衣带水，所以命名方式也差不太多，何况游戏界中出现的日本人的名字可吐槽的地方并不多。

日本人的姓要比我们略复杂一些，中国人的姓最多到两字而止，那边四个字的姓也很常见，比如我们熟悉的久多良木健大叔，虽然杂志上强调过很多次了，但是这里也不免要提一句：这位大叔姓久多良木，名，健，久多大叔这种称呼咱们私下里说说也就罢了，以后去日本见到他老人家记得不要这么叫，叫错姓名是很失礼的一件事情，同理还有花小金井云雀同学。



▲当年意气风发的久多……良木大叔。

日本现在还有一个很古老的传统就是头衔入名，比如大家看棋魂里面出现的两位高手：塔矢名人和桑原本因坊，以及佐为原来的基友……啊不，宿主本因坊秀策，都是因为他们赢得了名人战和本因坊战而获得了这个称号，这个可以成为他们名字的一部分。不过我们或许应该庆幸一下目前国内已经没有这个传统了，不然超级女声的冠军难道要叫“李蒙牛”么……如果本人身份证上真印了“金馆长”三个字，我也会很纠结啊。



▲本因坊秀策，本名桑原秀策，获得本因坊的名号而被称为本因坊秀策，现在的本因坊是华裔日本棋圣吴清源。

尾声

名字这个东西其实算文化里的一部分，各地文化不同所以起名字的方式也有很大差别。一般来讲只有当地的人才能起出最符合当地情况的名字。由于这样那样的原因，现在我们的游戏界中中国人的名字是最不合乎常规的，如果哪位玩家能打入游戏界的高层，切记要教会那帮老外怎么起一个正常而好听的中国名字哦。

More, GO: 73139.blog.163.com

读游戏 GAME STUDY

游戏文化 读游戏

如果是在5年前，有人问我《王国之心》讲的是什么，我会用非常轻松的口吻告诉他："这是一个阳光正太在朋友的帮助下打败黑暗拯救世界的故事"。但如果现在再让我来回答这个问题，我只有两种选择：一、坐下来促膝长谈一整天来说明复杂的世界观与混乱的人物干系；二、一言不发把全部游戏塞进对方怀里，然后擦着眼泪离开……发展到现在，"《王国之心》系列"的剧情早已脱离了"热血少年漫"的套路，当然，你仍然可以把它当做一款操作爽快的ARPG来玩，即便不了解剧情也不会对游戏流程构成任何影响，但是如果你愿意真正走进这个世界，那么你就会从中获得超乎寻常的感动与快乐。本期栏目将通过主要人物介绍与关键词解说两方面引出"《王国之心》系列"的关键剧情点，帮助大家尽快梳理清故事的脉络。但是由于目前故事还在发展之中，存在着很多不确定的要素，因此文中有部分解读是经过推测所得出的结论，不排除今后被推翻的可能。愿这篇"读游戏"能起到抛砖引玉的作用，让更多玩家加入到"王国之心"中来。也欢迎死忠们写信来与我多多交流，共同探讨故事中的各种"深坑"~



"《王国之心》系列"细节解读

主要人物

索拉

索拉会成为键刃使这件事本身就是一个特例，正像《Ⅰ》中利库所说的那样，键刃本该选择是利库，索拉并不具备成为键刃使的资格。在黑暗入侵命运岛时，利库的心臣服于了黑暗，于是拯救世界的使命便落到了内心纯粹无暇的索拉身上。但真正令键刃承认索拉是其主人的，却是他所说的一句话："紧密相连的心正是我的力量！（つながる心が俺の力だ！）"这份"无论相隔多远，心与心也会永远相连"的信念支撑着索拉在与黑暗的交战中时刻保持着一颗光明的内心。

除了没有经过继承仪式就拥有键刃这一点外，索拉与其他键刃使的另一个不同之处在于他可以同时使用两把键刃（其他键刃使都只能使用一把键刃）。这个缘由要从索拉刚刚出生时说起。Master·泽阿诺特为了人工制造χ刃而强行将梵提斯心中的黑暗部分抽出，由此导致了梵精神的崩坏。于是Master·泽阿诺特将梵送回到自己的故乡——命运岛，希望他能在此处安静地沉眠。失去了一部分心的梵在精神世界中与住在命运岛的索拉相遇了。此时的索拉的心正处于"刚刚诞生"的状态，于是两人相互弥补了彼此心中欠缺的部分，从而使得梵的心得到拯救。在《BbS》终盘，梵在破坏了χ刃的同时也破坏了自己的心，他破损的心迷失在光明与黑暗的狭间中，再一次与4岁的索拉相遇，于是两人的心又一次合二为一，因此索拉才可以同时使用两把键刃。最明显的暗示就是在《Ⅱ》索拉变身为贤者形态时是反手握键刃的，显然是受到了梵提斯的影响。而索拉的无存，或者说是索拉与梵提斯两人的无存——罗克萨斯同样可以使用两把键刃。



在索拉的身上，或许还隐藏着更多不为人知的秘密。尽管Master·泽阿诺特一再强调他没想到键刃居然会选中索拉这样"普通"的少年，但从他企图将索拉的身体作为自己的容器这一点来看，索拉就绝不普通。他的内心太过洁净，没有一丝黑暗存在，Master·泽阿诺特正是看中了这一点，认为索拉对黑暗没有抗性，只要施展一点小伎俩就能轻易将其掌控，因此才有了《3D》中一系列的阴谋。但在最危险的时刻，梵提斯用自己的铠甲包裹住索拉的内心，使他免受黑暗的侵蚀。另一方面，利库、利亚以及米奇国王等人也顺利夺回了索拉的身体，挫败了Master·泽阿诺特的阴谋。

索拉，在日语中是"天空"的意思。天空无论何时都会将世界紧紧相连，而人心中的悲伤也会经由天空传达到索拉的心中，等待着索拉将他们从悲伤中唤醒。能够与任何人的心相连的索拉，或许正是最接近王国之心的存在吧……

More. GO. 73139.blog.163.com

利库

利库同样是在命运岛出生，是索拉的好朋友。尽管两人的年纪只相差 1 岁，但利库要显得成熟许多。在日语中，RIKU 意为陆地，从名字也可以看出索拉与利库二人间互补的关系。

利库获得键刃使的资格要远远早于索拉。泰拉在追寻瓦尼塔斯的旅途中曾被利库自身所发出的光吸引来到命运岛，并与当时年仅 5 岁的利库相识。泰拉在利库的身上察觉到了成为键刃使的资质，于是让他碰触了自己的键刃，完成了键刃的继承仪式。而通过与泰拉的对话，也令利库下定决心长大后一定要离开命运岛前往更为广阔的世界。但是由于泰拉和利库约定关于键刃之事不可告诉任何人，所以这个秘密一直隐藏在利库心底，就连好友索拉和凯莉都并不知情。

一转眼十年时间过去，利库被披着黄色长袍的神秘男子引诱开启了连接异世界的门，令命运岛瞬间被黑暗笼罩。在交叉镇醒来后，利库吃惊地发现，键刃居然出现在索拉的手中，而自己却无法召唤出键刃来保护凯莉，于是被愤怒冲昏头脑的利库选择与黑暗为伴，并数次出现于索拉面前，不断向好友强调自己才是被键刃选中的人。在玩《Ⅰ》的时候恐怕玩家们都会将利库视为是中二病吧，但通过《BbS》的剧情补完我们才认识到，利库一直强调自己是键刃使这件事并非是妄想，而是确凿的事实。之所以此时的利库无法召唤出键刃，恐怕是因为要使用键刃不但需要继承仪式，更需要一颗强大的内心，显然此时的利库并不具备这个条件。



对于曾被黑暗、被安塞姆利用一事，利库一直心怀罪恶感。他曾经将黑暗视为一切邪恶的根源，想尽办法想要摆脱掉黑暗对自己的控制。但在忘却之城的战斗中，利库逐渐认识到光明与黑暗是密不可分的整体，两者都是世界不可或缺的组成部分。因此他决定接纳心中的黑暗，并将其化为正义的力量，在暗中协助好友索拉，哪怕因此会改变自己的容貌也在所不惜。这段时间中，利库使用的武器是一把名为噬魂者的魔剑，刀身为恶魔之翼，靠近刀柄部分还有一只巨大的眼球，给人以不祥的印象。至于噬魂者是在何时进化为键刃“黎明之路”的，游戏中暂时未有明确交代。外观上的变化为多了天使的翅膀，另外增加了无心 LOGO 形状的吊坠，但 LOGO 上并没有荆棘十字的图案，暗示着利库的内心并未被黑暗所侵染。

即使重新获得了键刃的承认，利库仍然对心中残留有黑暗的自己是否有资格使用键刃持有疑虑，因此当伊安大师提出要让索拉和利库接受键刃大师承认考试时，利库毫不犹豫地应允了下来。这场考试因为泽阿诺特从中干预而变得异常危险，但最终利库不但解放了 7 个沉眠中的键穴，而且再一次帮助了索拉，将他沉睡的内心唤醒，因此率先成为了键刃大师。

凯莉

凯莉并非出生于命运岛，她的故乡其实是在光辉庭院，原本只是个喜欢听祖母讲故事的普通女孩。《BbS》剧情结束后不久，年幼的凯莉被进行心之暗研究的泽阿诺特抓去做了实验体。泽阿诺特惊异地发现，在这位少女的心中居然没有一丝黑暗，因此也就无法产生无心。从米奇国王那里听说键刃使的存在后，泽阿诺特认为凯莉极有可能是七公主之一，而她也将带领泽阿诺特寻找到键刃的持有者，为此，泽阿诺特将凯莉送到了异空的海洋中。最终凯莉漂流到了命运岛，失去了记忆的她就这样与索拉、利库一起过了近十年无忧无虑的生活。

命运岛被黑暗侵蚀之时，察觉到危险的凯莉在无意识间将自己的心寄托在了索拉体内，而她的身体则陷入了昏迷之中。直到索拉用键刃插入自己的胸膛，释放出凯莉的心之后，凯莉才再度苏醒，与此同时，她的无存——奈米妮也由此诞生。

作为“《王国之心》系列”的女主角，凯莉的存在感比起两位男主角要低很多，一直以来她都是被保护的存在，当然这与她“公主”的身分也是相吻合的。但不知有多少玩家在玩《Ⅱ》时曾注意到一个细节，那就是凯莉可以使用键刃。这并不是制作人的一时兴起，而是确有其因。当凯莉还与祖母一起生活在光辉庭院时，某天曾遭到无知们的袭击，危急关头，阿克雅出现解围，凯莉躲到阿克雅身后时无意中触摸到了键刃，在这一瞬间，她就获得了键刃的承认。此外，作为送花的回礼，阿克雅在凯莉的项链吊坠上施加了保护凯莉免受黑暗侵蚀并将她引向光明的魔法，因此凯莉会漂流到命运岛也并非偶然，而是在魔法的作用下被索拉与利库的光吸引而至的。





《3D》的秘密影像中，凯莉来到不思议之塔似乎是准备接受键刃使的修行。身为七公主之一的她是否也将成为七位光之守护者的一员呢?

罗克萨斯

罗克萨斯是在索拉无心化时诞生的无存，因为索拉无心化的时间非常短暂，所以罗克萨斯并没有任何索拉的记忆，他诞生时宛如是个人偶，没有自我情感，也几乎不说话，就连罗克萨斯这个名字也是塞姆纳斯在索拉（SORA）的名字中加入了“X”之后拼凑而成的。塞姆纳斯将罗克萨斯吸纳为 XⅢ 机关的一员，其真正目的是要将罗克萨斯的身体作为移植泽阿诺特的心的容器。但是罗克萨斯在与阿克塞尔、西恩两位朋友的相处中逐渐孕育出了独立的人格与情感，可以说是成为了与索拉截然不同的存在。随着罗克萨斯逐渐意识到“索拉”的存在，他萌生了“自己究竟是谁”的想法，进而背叛机关逃走。

与此同时，贤者安塞姆正在进行中的索拉记忆恢复工作却并不顺利。他意识到这是由于缺少了索拉的无存的缘故，因此指派利库强行将罗克萨斯带来。随后，贤者安塞姆将植入了虚假记忆的罗克萨斯投放到电脑模拟出来的黄昏镇中，让他在日常生活中再现索拉的记忆，从而与索拉合二为一。

罗克萨斯的容貌和声音都与《BbS》中的梵提斯相同，这是因为梵提斯的心与索拉的心已经完全同化，所以罗克萨斯其实是索拉与梵提斯二人共同的无存。他可以使用两把键刃也是基于这一原因，但在一开始由于被西恩吸收了一部分能力，所以只能以一支键刃战斗，直到消灭了西恩之后力量才完全觉醒，可以同时使用象征光明的键刃“约定的守护”与象征黑暗的键刃“往昔的思念”。



More, GO. 73139.blog.163.com

文中所用缩写：《王国之心》=《Ⅰ》、《王国之心Ⅱ》=《Ⅱ》、《王国之心 358/2 Days》=《Days》、《王国之心 梦中诞生》=《BbS》、《王国之心 3D》=《3D》

奈米妮

在里·安塞姆报告书中，对奈米妮有着较为详尽的描述。她是凯莉的无存，同时也是一个非常特殊的存在。本来无存是在心离开肉体进入暗之世界之后，由剩下的肉体和灵魂所形成的另一种姿态。



而作为心中没有黑暗的公主之一的凯莉，是不可能产生无心的，自然也就不可能诞生相应的无存。命运岛异变时，离开了肉体的凯莉的心并没有进入暗之世界，而是隐藏在索拉的体内，此时凯莉的无存并没有出现。随后索拉将键刃插入自己体内，将他与凯莉的心同时释放出来，于是以索拉的身体和灵魂为媒介就诞生了两位无存，分别是罗克萨斯和奈米妮。也就是说，奈米妮虽然是凯莉的无存，但却是通过索拉诞生的。这种特殊的出身，使得奈米妮没有凯莉的记忆，但她却又拥有直接干涉索拉与凯莉的内心、甚至于篡改与索拉有关联的人们的记忆的能力。因此贤者安塞姆与XⅢ机关均称她为“操纵记忆的魔女”。

奈米妮在忘却之城中诞生后很快就被XⅢ机关监禁起来。当索拉造访忘却之城时，马尔夏强迫奈米妮篡改了索拉的记忆，企图凭借着索拉的力量将机关据为己有。但他的阴谋最终并未得逞。心怀歉意的奈米妮决定帮助索拉恢复正确的记忆，为此索拉需要在记忆装置中沉睡1年，而当他醒来后，在忘却之城中所发生的一切都将从他的记忆中消失，其中也包括了与奈米妮相关的记忆。最终奈米妮与凯莉完全融为一体，这也是她一直以来渴望得到的结局。

西恩

西恩是在罗克萨斯加入XⅢ机关的七天后以第十四名机关成员的身分出现的少女，同样可以使用键刃。因为加入机关的时间接近，所以和罗克萨斯、阿克塞尔走得很近，完成任务后三人时常会坐在黄昏镇的钟塔上吃冰棍打发时间。

西恩的真实身分是维克森基于“复制人计划”而制作出来的人偶之一，她是所有人偶中最为成功的一个，代号“No.i”。这里的“i”指的是数学中真实不存在的数字——虚数的单位，由此来暗示西恩虚妄的身分。Xion这个名字就是由No.i和X组合而成的。综上所述，西恩其实并不是无存，自然也未被正式算在机关成员之内。因为机关需要可以回收心的键刃使，于是维克森便以索拉记忆中的凯莉为范本创作出了人偶西恩，因此在罗克萨斯的眼中，她的容貌酷似凯莉。但与利库的复制品不同的是，西恩并不是单纯意义上的仿制品，她与罗克萨斯共享着索拉的力量，两人属于此消彼长的关系，一方力量的增强都会导致另一方的衰弱。其实在“复制人计划”的最初阶段是希望西恩与罗克萨斯两人的力量能维持平衡，这样机关就会拥有两名键刃使。但随着索拉记忆的碎片不断流入西恩体内，西恩开始对自己的身分产生了怀疑，于是暗中独自展开调查。而她的力量也因为索拉记忆的作用逐渐被充满，相应的，罗克萨斯就越来越虚弱。再继续发展下去，西恩就会彻底取代罗克萨斯的存在。对于塞姆纳斯而言，不管是西恩还是罗克萨斯活下来都无所谓，只要能达成“王国之心”的目的就可以。但为了破坏塞姆纳斯的阴谋，西恩还是主动选择让罗克萨斯消灭自己。西恩被消灭后，所有与她有关的记忆全部被消除，她的力量全部回归到了罗克萨斯的身上，由此罗克萨斯的能力才得以完全觉醒。



泰拉

以成为键刃大师为目标在“启程之地”修行的年轻键刃使，性格温柔正直正义感强，与阿克雅、梵提斯是无话不谈的好友。从实力来看，泰拉已经到达了键刃大师级水准，但他对力量的渴求与过于纯粹的内心都使得他成为了Master·泽阿诺特欺骗愚弄的目标。

泰拉的师父Master·艾拉奎斯信奉光明才是绝对存在之物，一直以来都向弟子们灌输“黑暗既是邪恶”、“黑暗肯定要被光明消灭”的教条。然而他却没有意识到，光明与黑暗同时存在才能维持世界的平衡，任何一方的消失都会导致世界崩坏。在这种偏激教育下长大的泰拉一直不敢正面内心中的黑暗，可是每当他想要追求更强大的力量时，心中之暗就会浮现出来，最终导致他在键刃大师的考试中落败。

其实这都是Master·泽阿诺特为了获得泰拉的身体而设下的阴谋，他利用泰拉落败后心理防线脆弱的时机以甜言蜜语获得泰拉的信任，并承诺如果泰拉能完成自己的委托就承认他为键刃大师，引诱泰拉去追逐黑暗。当泰拉终于幡然醒悟察觉Master·艾拉奎斯的诡计时早就为时已晚。



键刃墓场一战中，在愤怒的驱使下泰拉完全释放了内心的黑暗，Master·泽阿诺特便趁机舍弃了自己老朽的身体，将心注入泰拉体内。于是在泽阿诺特的影响下，泰拉的容貌随之发生改变，发色由黑变白，眼睛也由蓝色变成了金色。但是Master·泽阿诺特的“返老还童”计划进行得并不太顺利，一方面Master·阿克雅为取回朋友的心而与泽阿诺特交战，另一方面泰拉的心也在持续进行着反抗。泽阿诺特为完全霸占泰拉的身体而将键刃插入胸口，企图将泰拉的心释放出来，但却未能成功。随后，坠入黑暗的泰拉身体被阿克雅以自己的铠甲和键刃为媒介指引返回了光之世界，而阿克雅则被囚禁在了暗之世界之中。

返回光之世界的泽阿诺特失去了全部记忆，只记得自己的名字叫做泽阿诺特。昏倒在光辉庭院的他被贤者安塞姆捡到后收为了弟子，并成为了前者的实验对象。贤者安塞姆本想通过实验唤回泽阿诺特的记忆，但却成为他后悔终生的一个决定。

原本当安塞姆与塞姆纳斯被索拉消灭后，Master·泽阿诺特和泰拉就应共同回归世界。但是在《3D》中我们不但看到了Master·泽阿诺特的身影，安塞姆与塞姆纳斯也依旧健在，反倒是泰拉依旧行踪不明。从Master·泽阿诺特自信的话语中似乎能推测出泰拉的身体仍然是在黑暗的掌控之下，但事实究竟为何，只能等待后续作品的近一步揭晓了。

纵观泰拉的经历，与他的弟子利库有着许多相似之处。两人都渴求获得足以保护朋友的强大力量，也都曾被心中的黑暗蒙蔽了双眼。不同之处在于利库认清了光明与黑暗的对等关系，对黑暗产生了抗性，并开拓出了一条属于自己的黎明之路，最终获得键刃大师的资质。这个成绩也要归功于长久以来一直在支持着利库的米奇国王。而泰拉就没那么幸运了，Master·艾拉奎斯长期以来的错误教育在他的心中植入了罪恶感，而阿克雅和梵提斯这两位拥有强大光之心的朋友，反倒是更加衬托出泰拉心中的黑暗，令人不禁唏嘘不已。

More, GO: 73139.blog.163.com

阿克雅

Master·艾拉奎斯的弟子之一，年纪与泰拉相仿。与亲友相处时会展现出温柔体贴的一面，面对敌人则绝不手软妥协，是一名有着强大光之心的女性。阿克雅在键刃大师考试中顺利获得键刃大师的资格，但与此同时，她也承担起了监视泰拉、讨伐瓦尼塔斯、搜寻梵提斯等一系列重任。重压之下的阿克雅非但没有被压垮，反倒是越来越坚强成熟，展现出键刃大师的完美一面。

在各个世界间旅行途中，阿克雅被光指引来到命运岛，见到了索拉和利库。在看见两位少年的第一眼，阿克雅就确信两人均具有键刃使的资质，并且利库已经从泰拉那里继承了键刃的力量。透过索拉与利库，阿克雅看到了自己与泰拉的影子。原本，阿克雅应该选择索拉作为自己的继承者，但是考虑到自己与泰拉的境况，她不希望索拉和利库在未来也步上相同的后尘，因此只告诫索拉假如利库迷失了自己的话一定要去拯救他，随后就离开了命运岛。但其实阿克雅早已有了继承者，那就是在光辉庭院中她出手相救的小女孩——凯莉，只是阿克雅并不知道这一点。

键刃墓场一战后，为确保已失去意识的梵的安全，阿克雅将他带回了故乡“启程之地”，安放在“觉醒的部屋”中后将“启程之地”上锁，于是“启程之地”就变成了“忘却之城”。接着，阿克雅为拯救泰拉而迷失在了暗之世界，一晃就是十年。由于自己的铠甲和键刃都与泰拉一起回到了光之世界（后被安置在“沉眠的部屋”中），阿克雅在暗之世界中使用的武器是Master·艾拉奎斯的键刃。在暗之世界的海边，阿克雅曾偶遇贤者安塞姆，从他的口中得知了索拉等人的事。另外，阿克雅还曾经见到过外形酷似机关总部“不存在的世界”的城堡。以下纯属推论，假如这座城堡就是“不存在的世界”的话，那么也就意味着阿克雅已经离开了暗之世界，来到了狭间世界（机关总部位于光明与黑暗的夹层，更接近于黑暗）。或许阿克雅将会成为《BbS》三人组中率先回归的那一位，至于之后要怎么编，敬请期待《Birth by Sleep-Volume Two》……



梵提斯

梵提斯本是Master·泽阿诺特的弟子，但Master·泽阿诺特收他为徒的目的可不是让他继承衣钵，而是打算将梵提斯作为自己心灵的容器。但在与梵提斯相处一段时日后，Master·泽阿诺特发现梵太过温柔脆弱，不宜作为容器使用，于是便将梵用在了另一个计划上——人工制造χ刃。

要人工制造χ刃必须具备纯粹的光之心与纯粹的暗之心，Master·泽阿诺特将梵提斯心中的黑暗强行取出，由此诞生了纯粹之暗瓦尼塔斯。但强行取出黑暗这一行为对梵提斯的心构成了巨大伤害，光之心几乎完全消失，梵提斯陷入了沉眠。或许是仅存的一点恻隐之心在发挥作用吧，Master·泽阿诺特决定把梵送往一个安静的地方去沉眠，第一时间浮现在他脑海中的，正是自己的故乡——命运岛。于是在本能的驱使下，Master·泽阿诺特带着梵回到了命运岛，而此刻本以为不会再醒来的梵的手中居然出现了键刃！Master·泽阿诺特认为这是梵的光之心并未消失的证明，但他却并不知道，梵之所以会再度苏醒，完全是因为索拉用他的内心填补了梵所缺失的那一部分，从这一刻起，两位少年的命运就被紧紧捆绑在了一起。



尽管梵已苏醒，但Master·泽阿诺特却意识到不能再将梵留在自己身边。因为瓦尼塔斯太过强大，他会侵蚀梵脆弱的心灵。有一个方式最适合培养光之心，那就是把梵送到Master·艾拉奎斯门下为徒。心灵受创的梵提斯失去了过去的记忆，甚至连基本的情感也不再具备，如同是只会呼吸的人偶。但在泰拉和阿克雅的悉心呵护下，梵的人格得以重塑，成长为了一名活泼健康的少年。

随着Master·泽阿诺特的阴谋一步步展开，梵提斯终于了解到了自己存在的价值与目的。要阻止世界毁灭就必须破坏掉χ刃，但χ刃是由自己的心制成的，破坏χ刃也就意味着要消灭自己。对此，梵提斯没有任何的犹豫。χ刃被消灭后，梵提斯的身体再度陷入沉眠，而他破碎的心则迷失在狭间世界中，最终与索拉的心再度合二为一。

键刃墓场一战结束后已过去了十年，梵提斯的身体依旧沉睡在“觉醒的部屋”中，等待着有人能将他唤醒。

阿克塞尔/利亚

用“身在曹营心在汉”这句俗语来形容阿克塞尔应该是最为恰当的。虽然身为XⅢ机关的一员，阿克塞尔却并不忠于塞姆纳斯，而是有着一套自己的行事准则。阿克塞尔本名叫利亚，还是人类身分时与好友艾萨一起居住在光辉庭院中。不知出于什么原因，两人决定舍弃自己的心加入XⅢ机关，于是利亚变成了无存阿克塞尔，艾萨变成了无存塞克斯。但两人的关系随着罗克萨斯和西恩的出现而逐渐疏远，塞克斯紧随塞姆纳斯的脚步向着黑暗越走越远，而阿克塞尔却在与罗克萨斯、西恩的相处中孕育出了深厚的友情。每天任务结束后三人一起坐在钟塔上吃冰棍曾是阿克塞尔最快乐的时光，西恩与罗克萨斯的相继离去也令阿克塞尔感受到了失去友人的痛楚。没有心的无存为何会产生喜怒哀乐？阿克塞尔逐渐对无存的定义产生了质疑。

罗克萨斯与索拉合二为一之后，阿克塞尔认为“如果能令索拉再次无心化的话，就可以与罗克萨斯相见”，于是脱离机关独自展开行动。为此他前往命运岛诱拐了凯莉，不想塞克斯却从中作梗将凯莉夺走，已成为机关计划妨碍者的阿克塞尔彻底加入了光明一方阵营，最终为帮助索拉开启通往“不存在的世界”的道路而与无存玉石俱焚。



但是阿克塞尔的故事并未就此结束，无存形态的消失也就意味着人类身分的回归。《3D》中，恢复了人类姿态的利亚前往不思议之塔拜访伊安大师，并提出了想要通过修行成为键刃使的请求。伊安认为，要应对接下来与泽阿诺特的交战，我方也要握有一张出人意料的王牌才行，因此应允了利亚的请求。但令伊安大师震惊不已的是，在游戏结尾，尚未开始修行也并未接受“键刃继承仪式”的利亚手中居然出现了键刃的身影，这一超展开的出现也令《王国之心》今后剧情的发展变得更为扑朔迷离。

More, GO. 73139.blog.163.com

Master·泽阿诺特

拥有一双金色双眸的键刃大师，同时也是《王国之心》整个故事的幕后黑手。同索拉、利库一样出生自命运岛，因不满待在这个狭小的岛屿上而选择离开故乡前往其他世界，并通过修行最终成为了一名键刃大师。幼年的利库曾提到“过去有一位少年离开小岛去往了更广阔的世界”，指的就是Master·泽阿诺特。

与完全否定黑暗的艾拉奎斯不同，Master·泽阿诺特认为只有均等的光明与黑暗才能维持世界的平衡。但由于现在的世界过于排斥黑暗，已经导致平衡崩坏，因此需要借助王国之心的力量发动键刃战争完成对世界的重组。为此，他首先需要创造出传说中的键刃“χ 刃”。然而此时Master·泽阿诺特的肉体已经衰老，尽管实力仍然健在，但持续下去终将免不了死亡的命运。为了能亲眼见证键刃战争，Master·泽阿诺特利用了键刃大师的一项特殊能力——使用键刃将自己的心取出后放置于其他人体内，如此一来就可以永远留存在现世中。第一个成为Master·泽阿诺特的容器的人，就是泰拉。



伊安大师曾经说过，Master·泽阿诺特是个善于制定多套策略以应对不同情况的战术家。从《BbS》时期将泰拉、阿克雅和梵提斯的命运玩弄于掌心，直到《3D》中“自我分裂”，光明阵营的键刃使们似乎始终处于被Master·泽阿诺特牵着鼻子走的逆境。而且在Ⅹ Ⅲ机关的真正目的暴露后，光明阵营的劣势更为明显。要如何才能在即将到来的键刃战争中获得胜利，将是每一位键刃使都要认真思考的问题。

泽阿诺特/安塞姆/塞姆纳斯



泽阿诺特是Master·泽阿诺特抛弃老朽的身躯，将心灵附身至泰拉体内后诞生的姿态。为了将持续反抗的泰拉的心逐出体外，泽阿诺特不惜采用将键刃插入胸口释放心的强硬手段，但此举并未取得成效，反倒是令自己坠入黑暗之中。在阿克雅的帮助下，泽阿诺特返回了光之世界，但他遗忘了全部的记忆，只记得自己的名字叫做泽阿诺特。

失忆的泽阿诺特被贤者安塞姆收为弟子，他所展现出的惊人求知欲与认知能力令贤者安塞姆倍感震惊。此时的贤者安塞姆正在进行“心之暗”的研究，为取回自己的记忆，泽阿诺特主动提出要做实验体。贤者安塞姆虽对此感到些许不安，但被研究冲昏头脑的他最终还是应允了泽阿诺特的请求，并在光辉庭院的地下建造了大型研究设置。可是没过多久，泽阿诺特便率领其他几名同门师兄弟开始抓捕光辉庭院的居民们去制造人工无心，还假冒贤者安塞姆之名撰写了“安塞姆报告书”，而企图阻止这一切的贤者安塞姆则被弟子们流放到了狭间世界。

尽管失去了Master·泽阿诺特的记忆，但泽阿诺特的心依旧不由自主地渴求着黑暗。为了寻找键刃使和七公主，他将心与身躯分离开来，无心“暗之探求者”安塞姆和无存塞姆纳斯就此诞生。

安塞姆是个相当特殊的无心，他不但拥有过往的记忆，而且也没有化为怪物形态，行动方式基本继承了Master·泽阿诺特的意志，为将全世界归于黑暗而探寻着王国之心的下落。一方面他命令魔女梅尔菲森特收集七位公主的心，另一方面他控制了利库，进而接近键刃使索拉。尽管在《Ⅰ》的最后，被索拉击败的安塞姆在一片光芒中消散，但他并没有被完全消灭，而是隐藏在了利库的心中伺机复活。但最终利库战胜了内心的黑暗，安塞姆也被彻底消灭。

另一方面，泽阿诺特的无存塞姆纳斯则组建起了Ⅹ Ⅲ机关，通过收集被打倒的无心所释放出来的人之心，来创造出人工的王国之心。与“暗之探求者”安塞姆不同，塞姆纳斯有时会展现出泰拉的人格，例如他称呼安放在“沉眠的部屋”中的阿克雅铠甲为“老友”，曾经派遣手下到忘却之城中寻找梵提斯沉睡的“觉醒的部屋”，甚至曾将陷入昏睡状态的罗克萨斯看成了梵。在《Ⅱ》的最后，塞姆纳斯被索拉和利库联手消灭。

《3D》中，原本已被消灭的安塞姆与塞姆纳斯又再度出现在索拉和利库的面前，此时的二人是由Master·泽阿诺特的心所分裂出来的分身。因此，只要Master·泽阿诺特还存在一日，安塞姆与塞姆纳斯就会如梦魇般持续不断地出现在索拉和利库面前吧……

瓦尼塔斯

瓦尼塔斯是以梵提斯心中的黑暗为媒介诞生的纯粹之暗。因为是由心而生的生命体，所以不能称之为是完整的人类，Master·泽阿诺特称其为“从梵提斯的虚无中诞生的人”。瓦尼塔斯可以感知到梵提斯的内心，但由黑暗而生的他不具有正常人的情感，因此梵提斯的喜怒哀乐在他看来都非常可笑。瓦尼塔斯诞生的目的就是与梵提斯合二为一创造出 χ 刃，他听从Master·泽阿诺特的指派，操纵由自身的负面情感生出的魔物“无知”不断给梵、泰拉、阿克雅三人制造麻烦。在最终的键刃墓场一战中，梵虽然战胜了瓦尼塔斯，但却中了瓦尼塔斯的圈套。因为瓦尼塔斯的身体消失后，他那颗纯粹的暗之心就将回归至梵的体内，与梵纯粹的光之心结合生成 χ 刃。但两者的融合并没有达到完全，精神世界中的梵再一次打倒了瓦尼塔斯，由两人的心所构成的 χ 刃也被完全破坏。

瓦尼塔斯的容貌与《Ⅱ》中的索拉非常相似，只有头发和眼睛的颜色不同。这是由于瓦尼塔斯诞生后，索拉用自己的内心填补了梵提斯心中原本属于瓦尼塔斯的部分，受到索拉的影响，瓦尼塔斯才会在梵眼中有着酷似索拉的外表。



More, GO: 73139.blog.163.com

关键词

键刃

只有内心足够强大的人才有资格使用的钥匙形状的武器。键刃无法区别使用者的善恶，因此像 Master・泽阿诺特这种拥有强大的暗之心的人也同样可以使用键刃。

键刃大致可分为三大种类，分别是"光之世界的键刃"、"暗之世界的键刃"和"人之心的键刃"。后两者有特殊属性，索拉和利库所使用的都是"光之世界的键刃"。

"人之心的键刃"是通过收集七位公主的"纯粹的光之心"人工制作出来的键刃，作用是用来开启王国之心的大门，诞生于键刃战争之后。

除了上述三种之外，还有一种非常特殊的键刃——χ 刃，是与上述几种键刃似是而非的存在。χ 的发音与 key 相同，象征着光与暗的交错均衡。它是开启真・王国之心的惟一钥匙，古代键刃战争中，χ 刃化为了"7 个光之碎片和 13 个暗之碎片"分散到世界各处，真・王国之心也被封闭在了黑暗深处。Master・泽阿诺特认为，如果能将力量均等的纯粹的光之心和纯粹的暗之心融合到一起，就可以人为制作出 χ 刃。而 χ 刃能将全世界的心聚集到一起形成王国之心，从而再一次发动键刃战争。为此，他将梵提斯心中的黑暗抽出，又将梵送到 Master・艾拉奎斯那里去培育光之心。但是由于梵提斯的奋力反抗，导致 χ 刃最终未能完成。这次失败之后，Master・泽阿诺特又将目标放在了"七位光之守护者与十三位暗之探究者"身上，打算制作出完美的 χ 刃。索拉等人所使用的键刃其实是古代键刃战争时参战者们以 χ 刃为原型制作出来的仿制品。



游戏文化 读游戏

键刃使

要成为键刃使通常来说需要具备两个条件：其一是触摸键刃大师手中的键刃的"继承仪式"，其二是有一颗足够强大的内心。当触摸到键刃时，如果不具备成为键刃使的资质的话，键刃就会回到键刃大师的手中；具有资质者就会被赋予使用键刃的能力。目前已知的所有键刃使中，除索拉与利亚没有经历过"继承仪式"之外，其他人都是按照上述两个条件获得键刃的。此外，泰拉虽没有成为键刃大师，但已具备相应的能力，因此利库才能从他那里继承到键刃。而在《Days》中登场的西恩，她的能力来自于对罗克萨斯的拷贝，因为所使用的键刃是山寨货。

曾经，世界充满了光明，键刃使的数量也非常多，他们的使命是在暗中默默守护世界。但在因欲望爆发的键刃战争中，几乎所有的键刃使都殒命，世界也在小孩子们的心之光作用下进行了重组。《KH》系列"中的键刃使有：索拉（罗克萨斯）、利库、凯莉、利亚、泰拉、阿克雅、梵提斯（瓦尼塔斯）、米奇国王、伊安大师、艾拉奎斯（已故）和泽阿诺特，其中利库、阿克雅、米奇国王、艾拉奎斯和泽阿诺特拥有键刃大师的资格（伊安大师以前也是键刃大师，但现在已经隐退）。

一般来说，键刃使需要在键刃大师的指导下学习各种技能和魔法来守护世界和平，经过常年累月的修行后拥有足够实力的键刃使将参加键刃大师承认考试，通过考试的话就可以获得键刃大师的资格，并被赋予守护光与暗的均衡的重任。但是索拉和利库是在不知道王国之心、光与暗等真实情况的前提下就入手了键刃，并在旅行中形成了一套自己的流派，伊安认为再持续这样子下去，早晚索拉和利库会遗忘掉键刃的正确使用方法，因此才要求两人参加键刃大师承认考试。在键刃大师中只有一名正统继承人，这位大师将担任"启程之地"的守护者之职。

王国之心



世间万物，小到花草鱼虫，大到整个世界都拥有心，王国之心就是全部心的集合体。尽管王国之心在整个系列的剧情中占有相当重要的成分，但关于它究竟以何种形态存在于何处拥有怎样的力量都没有明确交代，只知道如果能入手王国之心的话就足以令世界彻底毁灭。

《Ⅰ》中登场的是"世界之心的王国之心"，它是由世界之心构成，隐藏在连接光之世界与暗之世界的"暗之门"的深处。"暗之探求者"安塞姆利用梅尔菲森特绑架光之世界的公主们，集合她们的力量召唤出了"暗之门"的锁孔。他又利用公主们的心制作出"人之心的键刃"，企图用这把键刃开启"暗之门"，从而获得"世界之心的王国之心"的力量，让世界陷入黑暗。但是由于七公主之一的凯莉将自己的心隐藏在索拉体内，导致制作出来的"人之心的键刃"并非完全形态，锁孔也被索拉封印。不死心的安塞姆在世界尽头强行开启连结王国之心的"暗之门"，却被从门中射出的万丈光芒消灭，"世界之心的王国之心"也跟着烟消云散。

《Ⅱ》中登场的是"人之心的王国之心"，是由被键刃打倒的无心所释放出来的心组成的。原本这些心是应该回归原有的姿态的，但由于"人之心的王国之心"的影响，它们失去了回归的场所，因此对世界造成了极为恶劣的影响。在ⅩⅢ机关的总部"不存在的世界"的天空中，浮现着一颗心型的月亮，这就是"人之心的王国之心"的本体。这颗人造"王国之心"最终被贤者安塞姆开发的装置彻底分解。

《BbS》中的登场的是"真之光的王国之心"，在 χ 刃完成的同时出现在天空之中。和"世界之心的王国之心"的成分基本相同，都是由世界之心组成，但与人造王国之心不同的是，《BbS》中出现的"王国之心"是完全形态，Master・泽阿诺特计划利用它再一次发动键刃战争。尽管这个野心最终在泰拉、阿克雅和梵的羁绊之力下化为乌有，但 Master・泽阿诺特对王国之心的渴求却仍未消失，今后光明与黑暗的战斗也将继续围绕着"王国之心"而展开。

无心



绝大多数人的心中都沉睡着黑暗，这本是再平常不过的事。但是如果任由心中的黑暗肆意膨胀，那么终有一日心就会彻底被黑暗侵蚀，黑暗会生成一种特殊的怪物——无心。无心没有思考能力(极少数有着强大内心的人的无心除外)，只会本能地对人心中之暗产生反应，通过不断掠夺心的形式来增加自己的同伴。

原本无心只是失心者的自然产物，存在的数量非常之少。但在10年前，泽阿诺特开始利用光辉庭院的居民们制作人工无心，令无心数量一下子暴增。制作人工无心无需等待心完全被黑暗吞噬，只要将心强行从身体内取出，心中的黑暗就会具现化成为无心。自然无心全身均为黑色，而人工无心最显著的标志就是身上有LOGO，颜色以黑色为主，但会根据属性和所处世界的不同而呈现出特殊的色彩。

无存



人的生命是由肉体、心和灵魂三部分共同组成的。当心离开肉体后，生命并不会终结，只是残留下来的灵魂和肉体会变成另外一种形式的姿态，这种姿态既不属于光之世界，也不属于暗之世界，他们被视为是“不存在的人”，简称“无存”。

与无心不同，无存拥有一定的智力，会听从强者的指挥。其外形也更接近人型，但行动时完全无视重力、人体力学原则，给人以异常诡异的感觉。因为是既不属于光明又不属于黑暗只能在狭间中生存的不完全存在，无存随时都有可能会融入黑暗之中消失，但是由于它们听从指挥且战斗力高，因此被XⅢ机关选中作为手下派遣。

普通人的无存是银白色的怪物，但拥有强大内心的人的无存会保留作为人类时的记忆、意识，只是容貌会发生些许改变。没有心的无存本该不具备情感，但阿克塞尔和罗克萨斯却恰恰相反，会喜怒哀乐。《3D》中塞姆纳斯对此的解释是说由于存在个体差异，极个别无存是有可能再度培育出心的。但这番言论与长久以来无存的定义自相矛盾，这莫非也是Master・泽阿诺特故意埋下的阴谋吗?

XⅢ机关

由泽阿诺特及贤者安塞姆的弟子们的无存组建的神秘组织，可视为是所有普通无存的统治机构。成员最初只有6人，后来人数慢慢增加到13人。机关成员统一穿着黑色的大衣，黑色大衣的作用有二，一是在执行任务时可以隐藏他们的真面目，二是当他们利用“暗之回廊”在各个世界间移动时，黑色大衣可以保护他们免遭黑暗侵蚀。成员们的名字都是在原本人类形态的名字中融入“X”后重组而成，例如Ansem加入X后就变成了Xemnas，Sora加入X后就变成了Roxas。“X”被机关称为“异端之印”，暗指χ刃的“χ”。表面上机关的工作是收集从无心中释放出来的心汇集成“人之心的王国之心”，但其实真正目的是为即将到来的键刃战争预备出13具纯粹的肉体，并植入Master・泽阿诺特的心，从而创造出13个泽阿诺特。但是很多机关成员都有各自的盘算，并非完全忠于泽阿诺特，因此到了《3D》时，Master・泽阿诺特分裂出了分身安塞姆、塞姆纳斯，并跨越时间轴叫来了年轻态的自己来填补空缺位置。原本利库也是他的备用容器之一，但利库渐渐培育出了对黑暗的抗性，因此Master・泽阿诺特转而将目标锁定在索拉身上。为此，他设计了一系列诡计引诱参加键刃大师考试的索拉一步步坠入黑暗，但这个阴谋最终还是被利库等人挫败了。





七公主

在光之世界中，存在着7位拥有纯粹的光之心的少女，心中没有一丝黑暗的她们被称为“公主”(这只是个称呼，并不一定是真正的公主)。如果收集到七位公主的心就能制作出足以开启“暗之门”的“人之心的键刃”。凯莉就是七公主之一。

光之守护者与暗之探究者

古代键刃战争时，χ刃化为了7个光之碎片和13个暗之碎片。如今，经历过一次失败的Master・泽阿诺特认识到，要制作出完美无缺的χ刃，正确方法是收集到7个纯粹的光之心和13个纯粹的暗之心。纯粹的暗之心自然指的是真・XⅢ机关的12个泽阿诺特分身+本体(暗之探究者)，7个光之心则是指七公主。而要守护七公主，就需要7位光之守护者，也就是光明一方的键刃使们。目前光明一方可以战斗的键刃使有索拉、利库、米奇、泰拉、阿克雅、范提斯，以及刚刚成为键刃使的利亚和尚未开始修行的凯莉，总计8人。但其中泰拉的身体还在泽阿诺特掌控下，阿克雅仍迷失于暗之世界中，失去心的范提斯还在忘却之城中沉睡，因此光之守护者之位仍有欠缺(从《3D》的神秘影像标题判断，凯莉也是光之守护者之一)。而真・XⅢ机关一侧，由于失去了索拉这个容器，也同样需要再寻找新的身体。因此Master・泽阿诺特选择暂时撤退，给彼此留出时间来填补剩余的空缺。当光之守护者与暗之探究者全部到齐之时，也将是最终战打响的一刻。



More, GO: 73139.blog.163.com

邪魔院

小编带你走进日本

老实说，五一假期并不是适合出游的日子，原因不说大家也知。再美丽的景色，人多了就全部变了味，不说游客的个人素质参差不齐，旅游景点的管理方遇到如潮的人流也会乱成一团。其实出游的地点并非最重要，但心情一定要好，希望各位能度过快乐的假期。另外邪魔院继续征稿进行中。（投稿邮箱：ucg@ucg.cn）

日本的风土画卷——静冈县

静冈县是日本的一个县份，位于本州中部，县厅位于静冈市。这里是日本风景最秀美的地方之一，我们熟知的富士山以及伊豆半岛（含热海）等等都坐落在静冈县。静冈县在历史上曾经被分为伊豆国、骏河国和远江国三个令制国，不仅拥有众多著名的历史典故，同样也遗留着不少名胜以及风俗传统。

从地理位置上来说，静冈县面临太平洋。东西长155公里、南北宽118公里，面积为7779平方公里，受惠于海、山和湖等各种有利的自然条件，可以说是最代表日本风土人情的一副画卷。静冈县东西方向呈长形，沿远州滩、骏河湾和相模湾伸展开，处于约500公里长的海岸线及富士山与南阿尔卑斯山等3000米级高度的北部连绵山岳地带的环绕之中。发源于北部山区的几条河川形成了富士川、大井川和天龙川等，纵贯于县内。我们经常能够听说的“伊势海老”，也是静冈县海域引以为荣的一种海虾。

在交通方面，静冈县处在日本最繁华的两大都市圈——东京和大阪之间，享有着独到的地理优势。其近现代对外贸易发展很快，主要出口产品有汽车、摩托车、动力机械、乐器、办公用电子器具等，也是日本经济较为发达的地区。清水港是该县最大的国际贸易港，各种各样的商品从这里运往世界各地。

静冈县的气候四季分明。除北部山区以外，总的来说属于温和的海洋性气候，在平原地区冬天很少下雪。有丰富的温泉资源，有“温泉半岛”之称。境内有富士山，有爱鹰山、远笠山等火山所在的富士火山带，山地一直延伸到伊豆半岛。这里的自然环境极富变化，气候温和，雨量充沛。

顺带一提，我们玩家所熟悉的《最终幻想》系列”代表插画师天野喜孝正是出生于静冈县，他柔美曼妙的画笔总是能带我们进入如诗般沉醉的幻想世界，或许这就是俗话说的一方水土养一方人吧。（笑）

■热海是静冈乃至全国最著名的温泉地，而画面右上角的城郭则是当地最有名的景点之一——热海城。





■如梦如幻的“白糸の滝”是日本国家名胜。



■静冈县内的富士山是世界上最著名的火山之一，也是日本的象征。

■静冈县浜松市的秋叶山本宫秋叶神社是全日本300多座秋叶神社的起源，用来祈祷免于火灾。



More, GO: 73139.blog.163.com

玩家春秋

上期在本栏目亮相的青年作家王锐愚和孟晓智，不仅在写作领域颇有建树，而且和各位一样他们都是UCG读者大军的成员，不知道他们的经历大家是否感同身受呢？本期登场的，是我们UCG小编的两位同行。小沛，“双刊党”应该都有印象，而下面这篇《游戏，规则》观点犀利，笔法老辣，值得一看。此外，时过境迁，正所谓“天下玩友是一家”，今后在UCG上小沛和他以前的同事将会有更多亮相的机会，大家不妨期待一下！ TV game和PC game双修的读者，对“纯银”这个ID应该不陌生，这位曾在《电脑商情报－游戏天地》叱咤风云的资深编辑其实也是UCG的老读者。这里纯银回忆了作为“游戏编辑”的苦乐人生，相信一路走来的玩家肯定会引起共鸣吧！

游戏，规则

文：小沛

小沛

玩龄超过二十年的老玩家，有多年的游戏媒体经验，曾在一家国内知名的游戏杂志出任要职，为广大玩家所熟知。目前也依然活跃于游戏行业。



没有规矩，不成方圆。每个行业都有自己的规则，也有潜规则，这些都是人定的，不管它合不合理，总要逼着大家遵守。于是乎才能维持该行业自有的运作，当然也不管这种运作是正常的还是不正常的。有点绕？简单点儿说吧，好的规则能维持良性运转，不好的规则必定导致恶性循环，反正规则这东西吧，咱们遵守就是了。

我是个老实人，然而就是我这么一个老实人，在毫不知情的状态下，居然也干了十多年的“偷盗买卖”。要说起来，那是1988年吧，家里的第一台FC游戏机是父亲从南方带回来的，那时候普通人工资不过100元左右，那台FC居然要800多，一张游戏卡带也要100多。一直到上初中，我都是在玩FC，因为价格原因，六七年的时间里，买的卡带也就四五张。当时的我是绝不知道盗版这个词的。到了上世纪90年代中后期，10元一张的光盘游戏才真正让我领略到了盗版的威力所在，因为家里的游戏已经多得数不过来了，那时候只感觉到无比幸福。再到后来有了版权意识，开始买正版游戏时，那都是上班几年后的事了。

据说有不少国内玩家是羡慕我们的，但几乎每个中国玩家也深知这种行为见不得光。不过这是既定规则，不是随便什么人摇旗呐喊就可以警醒民众，可以自觉维护版权意识的。日本人有钱吧？的确。但如果有两个几乎一模一样的商品，一个标价7000日元，一个标价150日元，那么相信他们还是会去购买150的那个，因为傻子才和自己的钱包过不去。这是事实，不是我主观猜测的。于是乎我明白了，不是中国玩家素质低，实在是所处环境不一样，游戏的规则不同罢了。也曾经有很多专家挺身而出向民众宣扬版权意识，然而事实证明，收效甚微，到头来不过是忽悠了一些略微有些钱的人，去为水货走私做贡献而已，与真正的版权保护相去甚远。



□令人怀念的行货丝绸银PS2

看过上面的这些文字，相信你已经明白我的意思了，我就是想翻案，想为中国玩家喊一声冤。百姓们做的事情对与不对，很多时候不是咱们自己说了算的，因为我们都生活在一种规则当中，我们都是这个现实游戏社会中的NPC，游戏的程序设定了我们必须去做什么事就不能改变，如果我们擅自改变了，那么就会被程序员进行debug处理。

上世纪90年代，一个名为《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》的“程序”发布了，中国的“游戏规则”变成了：国内的电子游戏设备及其零、附件生产、销售即行停止，任何企业、个人不得再从事面向国内的电子游戏设备及其零、附件的生产、销售活动。一经发现向电子游戏经营场所销售电子游戏设备及其零、附件的，由经贸、信息产业部门会同工商行政管理等部门依照有关规定进行处理。

诚然，街机的泛滥在那时候起到了坏的作用，学生逃课、社会人员赌博等问题频现，于是有关部门下了禁令。可惜他们没有分清楚家用机和街机，没有分清楚正常的娱乐和不法活动的区别。就好比吗啡可以当做毒品，但也是药品，一味禁止的话会连病人都得不到很好的治疗。我想问问，游戏机和麻将、象棋的本质区别是什么？它们都是娱乐的方式，只不过诞生年代不同、科技含量不同罢了。打牌下棋太着迷也会影响生活，甚至也有人利用它们来赌博，有关部门对待它们的态度倒是极为正确，只是禁止赌博行为，却不禁止它们作为娱乐活动的存在。那么游戏机什么时候可以沉冤得雪呢？我一直在等待。

再回头说盗版，FC时代的盗版是因为有利可图，以及国家那时候也没有明确严格的法律来进行版权维护。后来的盗版依然是因为利润丰厚，并且因为游戏机是禁止在国内销售的，也就是说游戏机理论上不会出现在国内市场，于是也就没有相关法律去约束它，这个领域成了一个与现实世界“平行”的异次元空间……你可以看见它，或许也可以看不见它。在如此的环境下，专家们呼吁民众唤醒版权意识，这和空想社会主义没什么区别。

我经常去北京的一些游戏集散地，还真的亲身碰到过城管执法的场面。那时候我还是个学生，懂的事情不多，当时仅是担心这些地方都被查抄之后，将来没有游戏玩该怎么办。这个担心真的很多余，迄今为止，除了自身经营状况不佳之外，国内的游戏店很少死于有关部门的查抄。原因就是这个异次元空间是与现实世界“平行”的，现实世界里“并不存在”，我们的游戏世界里有很多BUG，这不过是其中之一。

2003年12月，一缕曙光稍纵即逝，SCE意图打破这个异次元空间，结果因为不熟悉我们的游戏规则，被狠狠地拍死在了上海的外滩上。时间过去快9年了，这期间微软和任天堂也做过很多努力，微软的公关团队曾在2007年左右频繁于国内制造声势，寄希望于北京奥运会之后政府可以敞开游戏机市场的大门。任天堂则是找了国内的代理，默默地把N64和GBA、NDS等掌机冠以娱乐系统的名称在国内发售，游戏软件的数量则少得可怜。到目前为止，微软的公关团队早已解散，任天堂的代理也止步于NDSI。我们中国玩家依旧要积极地投身到支持水货走私的行列中去。

规则嘛，人定的，需要人遵守，这前后的两个人不一样，前一个是程序员，后一个是使用者。程序员设定了游戏人物具有吸取对方体力的魔法，那么使用者就会欣然使用这种损人利己的能力。日本、美国玩家也想使用这项能力，对不起，程序员没这么设计。于是我见过很多国外玩家到中国旅游，走之前定要带走一堆这里的“特产”或是买几块里面装满“特产”的大硬盘。

2003年9月20日，新闻出版总署公布了《关于在游戏出版物中登载〈健康游戏忠告〉的通知》。忠告内容是：“抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。”在我看来，这四句话的后两句还有些教育意义，而前两句则不应该给玩家看，那是程序员们应该遵守的规则。就好比各大政府部门门口写的“为人民服务”一样，我觉得那不应该朝向外面给百姓看，写在里面或许才是其意义的真正体现。

一些拙见，权当笑谈罢。

More, GO: 73139.blog.163.com

一些八卦

文：纯银

纯银

前《电脑商情报－游戏天地》编辑/副主编，网游脚本工具“简单游”联合创始人，网易内容总监/产品总监，现在（不能免俗）创业中。



我看UCG整整十年，每期必买，受邀在UCG上写点什么，真是件开心的事。但是我离开游戏行业已经快6年了，实在没多少感慨可发，只好写一点当年做游戏媒体编辑时的八卦……

我加入游戏天地是2001年的事情。之前在同公司的另一本杂志做执行主编，曾经在内部论坛上和游戏天地的主编呜呜对骂。大家都匿名的时候我占上风，后来觉得自己光明磊落，亮出实名来对阵，一实名就惨了，不便尖酸刻薄，被对方匿名喷得一头狗血。再后来那本杂志转型，我不爽，想走，被呜呜拉去游戏天地编辑部。我见他不计前嫌，心里甚是感动。

编辑部在一间貌似网吧既脏且乱的大屋子里边。2008年我还回去过，居然一点没变，那种城乡结合部的气质深入纹理。当时主编在管理上很放得开，基本上是放着大家乱来，审核形同虚设，考核压根没有。这种自由散漫的气氛使得我们的内容充满创造力，当然，也不乏各种瞎折腾。

2002年网游刚刚兴起，只占了1/4的版面。读者经常骂“不要看网游，我们要单机”。到了2006年，情况完全反过来，读者在论坛上骂“单机过时了，我们要网游”。本世纪初的报纸收入很少，售价不抵成本，主要靠广告生存。网游市场繁荣对我们是个好消息，因为单机厂商一年就推几款游戏，市场节奏很慢，更倾向在杂志投放铜版纸的精美广告。而网游厂商节奏快，这周做活动下周发新版，一个月一期厂商等不及，只好投到我们周报上来。

因为网游广告卖得不错，编辑收入也看涨，快活得打滚。再后来网游越来越火，道听途说2010年的编辑收入翻了一倍有余。但这未必全是好事，因为报纸无法靠发行盈利，过于依赖广告收入，长期投放广告的大客户就那几家，有些颐指气使，态度骄横。游戏天地也不是影响力特别大的报纸，争取广告除了实力之外，还要看“客户服务态度”。广告收入越高，媒体姿态就越低……

记得那时某热门网游刚出来，和我们签了笔广告合约。刚好我上了篇《XX混乱一日》的稿子，讲它的新服出BUG乱了一整晚，各种怪状，各种奇遇。文章走搞笑路线，末尾也说明第二天BUG修复一切正常，该公司老总见报大怒，通牒我们要撤合约撤广告，然后他家负责媒介投放的总监自觉引狼入室，无言面对圣上，引咎辞职……最后，鄙报领导飞过去致歉，声称将那个责任编辑降职为普通编辑（其实也没动我），终于安抚下来。



这个事情对我的刺激很大，随着广告业务蒸蒸日上，媒体在网游厂商面前愈发弱势。此后耳闻不少厂商欺凌其他游戏媒体的手段种种，总之劣绅味甚浓。为了从乙方转到甲方，做一个善良不凶恶的甲方，2002年年中，见某公司招“市场部经理”，我便去应聘，后来似乎过了，但忘了什么原因我又婉拒了，或许是等着领年终奖吧！

说到那年的年终奖，一肚子都是气，待会儿再八这个——我在做编辑时有三件事情最得意，一是写了七八十期编辑部段子，平均1500字；二是做了十几个随性专题，平均七八个版；三是组织了第一届游戏文学大奖赛。严格来说，这个大奖赛是主编发起的，我经不住他撺掇，就挑了担子，定规则/找评委/拉赞助/推广/审定/颁布结果一力承担。此事还算成功，我离开后似乎还办了好几期。这里又有点八卦可以讲，比如我作为10位评委之一，故意最后投票，这样我的评分就可以影响最终奖项。选为一等奖的作品是鬼畜王《命运交错的LostTemple》，推它上位的理由很荒诞，因为这是一篇晦涩的纯文学作品。游戏圈的人看不懂，不好意思骂一等奖水平低，但是文学圈的人不懂游戏，觉得恐怕是内藏玄机哟，也不好意思骂水平低。两头都唬得住人，便能保住大奖赛的面子。

评奖这个秘密，我还是头次公开讲。另一件说滑嘴的八卦，则是我2003年为什么离开游戏天地……理由特别狗血。有一天主编忽然跟我说，你的内部稿费下周起要降标准，我问大家一起减吗？不，就减你的。为什么？呜呜说你每个月的稿费太高了，暗示我发自己的烂稿子混报社的钱。那时我25岁，年轻气盛，血气方刚，目中无人，立马跟呜呜当众大吵一架，但其实每个月减的钱也不多。随后被撤职为普通编辑，降薪，撤版，坐冷板凳，领到年终奖立马就辞职了。辞职前呜呜找到我说，之前大家都冲动做了傻事，不如和好吧？我白眼一翻傲然拒之，又被扣了一笔年终奖。

回想起来，我曾经跟呜呜是很好的朋友。我为他冒险仗义上书过，他也为我捅的篓子宽容袒护过。只是年轻时犯愣，吃了亏又记仇。其后几年呜呜多次托人带话给我，说和好吧，何必耿耿于怀。我说给我踢两脚就和好！有人问我，如果他答应了你怎么办？答：真踢，踢屁股，踢完就和好。大约在2008年前后，游戏天地做专题怀念我们这批老编辑，呜呜的稿子里写道：曾见过不可理喻的“偶像”——指的便是在下。这恐怕也成为他给我的盖棺定论。多么伤感的大结局。

离开游戏天地后，连续好几年颠沛流离。再后来虽然进了上市公司，收入也越来越高，这辈子最幸福的却是做编辑的那两年半。我把那称为自己的黄金岁月，环境/才华/意气达到了微妙的平衡点。一想到25岁早早攀上成就感的巅峰，10年后最为人所知的身分还是“纯银”，不禁悲从心来。在这10年里，每个月，真的是“每个月”都会有人在网上跟我说，哎你是不是那个纯银啊？我是你的老读者啊，以前很喜欢看你的绝密档案和专题。在山口山里坐蝙蝠，下面也会有人冲我喊话，纯银，是那个纯银吧，我是你的读者粉丝啊……心里便一阵阵刺痛，仿佛毒性发作。

罢罢罢，或许这便是我背弃自己梦想的代价。21岁的时候，我觉得游戏是一生的新娘，做个游戏媒体编辑是一生的心愿。两年后心愿得偿，又过了两年，虚荣心却疯长出来，再加上与呜呜的龃龉，非得要出人头地衣锦还乡。接下来丢弃编辑工作去追名逐利，变成一个无暇游戏的工作狂，获小利而无大成，尤其过得一点都不快活，生活中满是焦虑的气味。沮丧到极点时，几次想过回去做编辑，却搁不下那张面子。

如今，我已经是个卖萌成瘾的中年男子了。在游戏媒体做编辑的回忆，是流淌着牛奶与蜜的，经历过的最好的时光。我已经失去了它，又很庆幸我曾经拥有过它。借UCG的宝地，沾UCG的仙气，祝那份报纸万古长青。

More, GO: 73139.blog.163.com

多边共享

PS家族新成员：nasne

纱迦 提供

多边趣闻

老玩家可能还记得，SCE曾经发表过一个名为torne的高清录影设备，还有奖杯可拿。SCE又于4月17日发表了该产品的后续型号，名为nasne。

nasne的全称是网络录影与多媒体储存设备，该设备内置500G硬盘，采用torne（此系统和该设备同名）和VAIO TV with nasne两种操作系统。之前的torne是PS3专用数字电视广播录影周边，而nasne除了包括torne的功能外，还对应卫星数字广播功能。而且torne是作为PS3的周边而存在的，因此必须连接PS3才能使用。而nasne是可以独立运行的，无须连接PS3。





nasne对应SONY旗下的很多产品，包括PS3、PSV、VAIO、Sony Tablet、Xperia。利用nasne，用户可以共享播放中或已录制的电视节目，最多可以同时让两台设备接收nasne上的内容。只要保持联网状态，玩家在外出的时候也可以用PSV、笔记本、手机来遥控nasne。PSV摇控nasne需要用到torne for PS Vita这个程序，该程序计划于年内推出。

nasne定于今年7月19日推出，价格为16980日元。不过由于该产品是专门针对日本地区开发的，因此在日本以外的国家和地区是无法使用的。

当童话遇上罪案剧

多边影视

稀饭 提供

《格林》 Grimm

哪怕最有想象力的人，在看到将格林童话改编成罪案剧这个点子时恐怕都会禁不住有点惊讶，而这恰恰就是NBC电视台的热门新剧《格林》想要说的故事。尼克·布克哈特（Nick Burkhardt）是一位凶案组的警探，年轻有为，正值事业上升期，和女友朱丽叶（Juliette Silverton）感情稳定，即将步入婚姻的殿堂。但是在他买下戒指准备向朱丽叶求婚时，一桩凶杀案让他察觉到了自己体内的某种力量的苏醒。他在调查一位身穿红衣的女士死亡时发现自己可以看出一些隐藏在人群中的怪物的真面目。尼克的姑姑莫琳（Maureen）的突然到访带来了一个惊天的秘密：尼克是名为"格林"的魔物猎人后裔，他的能力便是这种血统觉醒的征兆。在认识到自己的新身份后，尼克的凶案调查工作中出现了越来越多的超自然因素，他与工作拍档汉克·格里芬（Hank Griffin）还有早已摒弃吃人习惯的狼人艾迪·门罗（Eddie Monroe）一同协力，解决了不少因为各种童话怪物介入而产生的凶杀案，故事也由此展开。

尽管套用了童话的元素，不过《格林》本质上是一部灵异探案剧，因为可以在传统罪案剧中利用幻想元素构筑出更多看点，使得本剧比起一般罪案剧要更为刺激而有趣，对于那些喜欢考据背景的观众来说猜测每周登场的怪物也提供了相当不错的乐趣，以一部新剧来说，本剧的发展势头非常不错，而且也埋了不少故事暗线，剧情发展非常值得期待。尽管登场机会不多，扮演女主角朱丽叶的气质型女演员Bitsie Tulloch也是剧中一道吸引人的魅力风景线。





07th Expansion新作《Rose Guns Days》

宇宙 提供

多边趣闻

随着《海猫鸣泣之时》和短篇作品《彼岸花盛开之夜》完结，龙骑士07新作《Rose Guns Days》即将在今年夏天与大家见面。

本作使用了架空世界观，舞台设定在1944年，日本突然宣告投降，第二次世界大战也随之结束，此时处于崩坏状态下的日本在中美两国的协助下进行着战后复兴工作。而故事便是在这个复杂的环境中展开。



继《寒蝉》的和风和《海猫》的洋风之后，很多人都才想龙骑士07的下一部作品会不会轮到中国风呢。虽然现在看来本作跟大家所想的中国风有点距离，但令笔者比较在意的是，最新公布的角色设定中还真有中国人登场，而且连中文台词都出现了。

而相比起前面几部作品，新作还有很多革新点，比如放弃了以往的包子脸人设（明明包子脸才是最萌的！），整体氛围也一改以往的神秘和怪异色彩，变得更偏向写实风格。至于在《海猫》中吃了不少苦头的龙骑士这次还会不会玩推理尚不得而知，但凭借各种神展开令无数玩家折服的他这次会为我们带来怎样的作品呢？非常令人期待。

More, GO: 73139.blog.163.com

梦幻之星 Online 2简评

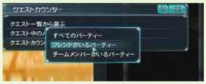
洛克 提供

多边趣闻

本次洛克为大家带来的是《梦幻之星 Online 2》的介绍，本作分为三个版本，预定于 2012 年夏天发售 PC 版、2012 年冬天发售智能手机版，2013 年春天发售 PSV 版。其中 PC 版已经在 4 月 19 日的下午 3 点展开删档内测，因为时间关系，本次只能为大家带来本作的简单评测，感兴趣的玩家一起看看游戏的表现吧。

游戏目前善处于内测阶段，因此并不开放自由注册服务，必须提前用 SEGA ID 申请内测资格才能游玩。而拥有内测资格的玩家只要登录官网 http://pso2.jp/cbt/ 下载客户端（3260MB），安装后就能开始游戏了。值得一提的是，之前在跑分软件中未拿到高分的玩家不必担心运行问题，洛克的 i5 笔记本在跑分软件中仅取得 600 分（5000 以上为正常），但实际游戏时即使打开全部特效也依然可以稳定在 30 帧左右。

和国产网游不同，本作更像是一款 RPG 游戏，在游戏过程中时不时会穿插过场动画和主线剧情。虽然游戏目前还在内测阶段，但系统已经比较完善，特别是创建角色的系统，人物模组的更改细节分化得十分细致，光是捏人就要耗费玩家几十分钟。可惜目前只开放了人类、精灵和机械三个种族。游戏的进行方式和 PSP 版类似，均以任务制的形式推动剧情发展，在任务受理处接到任务后，进入中央的通道就能开始任务。



▲只有在相同的频道下才能和朋友组队游戏，在屏幕的右上方可以看到玩家的频道位置。由于游戏支持乱入任务，因此在游玩过程中不必担心找不到队伍。

由于本作目前还在压力测试阶段，因此在繁忙时段服务器的质量就有点强差人意，掉线、卡机、停机维护等现象时有发生，若想好好地体验游戏，建议在深夜（凌晨 1:00 以后）上线。作为一款网游，本作无论在模式、画面还是耐玩度上都比同类游戏强出不少。由于 PC 版和 PSV 版共享存档，喜欢多人过关游戏的玩家不妨尝试一下。



《黑暗血统 II》死亡限定版

伽蓝 提供

多边宝箱

相信游戏延期到 8 月份的消息让不少期待本作的玩家感到失望，即便如此，THQ 在早前已经公布了游戏的限定版内容，这个限定版极具收藏价值，除了内含游戏软件外，硬皮材质的精装艺术画集让人心动，1:1 大小的死神面具景品更是霸气外露，值得一提的是，这个收藏版与其他很多游戏收藏版不同，游戏原声带将采用数字版 OST 下载码的方式取代 CD 媒介。在游戏内容方面，这个限定版包含了游戏内强力铠甲的下载码以及游戏的首个 DLC Argul’s Tomb，要知道这个 DLC 并非与游戏同步推出，也就是说购买限定版的玩家可以提前玩到这部分的内容。收藏版售价为 99 美元，有爱的玩家赶紧行动吧！





我的后宫-有亲妹妹哦！

金馆长 提供





大家以为我要介绍什么，九老师最喜欢的《俺妹》吗？错了哟，这里的主角是另外一个禽兽：阿良良木历。

大红大紫的《化物语》推出了游戏版《化物语 携带版》，目前动画中出现过的后宫们都将出现在游戏中（包括月火和火怜）。而这次的限定版也是很厚道的，包含内容如下：

1. 特制收纳箱
2. 八九寺真宵的书包
3. 动画 DVD，不过没有什么特别内容，只是访谈一类
4. 原声 CD
5.PSP 用特制主题



6. 特别小册子，你问我这是什么，我怎么知道……

话说笔者个人感觉，既然能送真宵的书包，那抚子的帽子、羽川翼的眼镜、战场原的铅笔、火怜的牙刷……是不是应该同捆赠送呢……

武汉第二届雪樱同人文化祭——缤樱相谢

那只傲娇才没有萌点的雪樱姬又来了！时隔五个月，在江城樱花缤谢的季节里，雪樱姬也要满满地燃烧起来了！武汉第二届雪樱同人文化祭——缤樱相谢，主要活动将包括同人志贩售、女仆咖啡、游戏交流以及充满东瀛特色的祭典小活动。此外，本次同人祭典还特邀到天闻角川等著名动漫企业加盟，看点多多，武汉的同学千万不要错过！



活动时间：2012年5月20日

活动地点：武汉市武昌区鲁磨路中国地质大学西区体育馆

More, GO: 70139.blog.163.com

各位好，“中国力量”又如期与大家见面了。在总第293期的UCG上，本栏目对动作游戏MV《N.G.D 2》的制作团队进行了专访，而随刊附赠的光盘中也收录了这段MV的精剪版，此后完全版也收录于随后出版的《游戏光环HD》中。看了《N.G.D 2》的资深老玩家可能听出来了，MV中采用了两首FC《忍者龙剑传3》的remix版BGM，它们的创作者就是今天我们的专访对象江城子。作为一个音乐、游戏双栖人，他理想中的游戏是一种怎样的形态呢？而对于remix游戏音乐，他又有着怎样的理想呢？请跟随我们的特约记者嘟咧呢一起一探究竟吧！

我的梦想：中国版VGL音乐会

专访GMRemix网站创办人江城子

会武术的混音师

下文中“江”指代受访者江城子，“嘟”指代嘟咧呢。

嘟：老兄啊，网上有很多由你制作的《格斗之王》游戏MV，那你最喜欢的格斗游戏是否就是《格斗之王》呢？

江：其实《格斗之王》和《街霸》都是我的最爱，还有个很老的游戏叫《水浒演武之风云再起》，是土星上再版的一个街机游戏，我对这个也很有爱。

嘟：《格斗之王》也是个老游戏系列了，哪一代你玩得最熟？

江：那要属《KOF98》和最新的《KOF13》了。相对历代作品而言，《KOF98》算是很平衡了，招数的判定非常严谨，很多角色的牵制技巧都是上段的，所以蹲下来就可以有对策了；而作为衍生品的《KOF98UM》，在这方面有些失败，虽然有好多好多角色可以使用，但是打击感偏生硬，角色平衡性也被打破了，新加入的角色没有仔细地制作，判定都太霸道，比如克劳萨的5C和2C，距离广，伤害高，牵制能力强大，还可以随意接招，基本无敌了；原版《KOF98》里判定强的要属大门五郎和神乐千鹤了，而这次克劳萨的出现，才让玩家们知道了什么叫判定过强。

嘟：《KOF98》里哪几个角色是你的爱用角色？在操作上你又有着怎样的心得体会？

江：最喜欢的，应该数京、神乐千鹤、麦卓和特瑞了。京是高攻型，他的近距离5C，伤害和晕值都很高，后面接421B的独乐屠，很容易致晕；而远距离站立D，下半身无敌，可以躲过很多贴地的飞行道具和一些角色的下段攻击；而且他的很多高伤害连段都能在简单的A或者B后面发动，所以很实用。神乐和麦卓都属于牵制型的，但神乐的判定更霸道，攻击力也比麦卓大得多，后者打起来就比较磨人了，容易消耗对手的耐性。特瑞是属于耐心型，攻击频率高，攻击力也不错，623对地面判定特别厉害，而426B用来牵制和衔接连段都很实用，另外214A和5B发生都很快，在中距离时能够很好地遏制对手冒进，很容易给对手造成心理压力。

嘟：得，看来老兄你研究得还真是够深的，说说《街霸》吧！你对哪一代最感兴趣呢？

江：2代！因为我觉得它太平衡了，平衡到难以想象当时Capcom是怎么做到的，一般人打2代，都是出一些看起来很华丽的必杀技，但其实越是这些必杀技，就越是破绽大，而普通技的硬直很短，伤害却不低，所以相比起来就显得简易实用。每个人物就六个按键，这简单的六个普通攻击，却富含着各种奇怪的判定。基本上每个普通技，都可以很好地牵制并破坏对手的招数，这一点在后来的《街霸3.3》中更加发扬光大了。结果到了《街霸IV》，各种必杀和超必杀就泛滥了，普遍不平衡。举例说，2代和3.3里想用波升流打，那就只有死路一条，而4代里却又可以了。

嘟：那从另外一个角度来看，4代这么设计虽然降低了入门门槛，但也让很多初心玩家能轻松上手，如此说来也应该是件好事吧？

江：这个怎么说呢，我用《格斗之王》举一下例子吧，在《KOF97》之前的那几代都挺难的，充满杀机和变数，而SNK为了降低门槛，让更多玩家走进来，就出现了97，后面再出的几代，可再有97那么风光？现在97仍是国内街机厅必备的，而且是格斗机台里吃币最多的，但整个系列的发展被它狠狠地中断了一下。《街霸IV》也给我有这种感觉，仔细看4代的版本变化：第一版，铺天盖地的隆和豪鬼，第二版，铺天盖地的沙加特，2012版，铺天盖地的阴阳兄弟香港队。总之一句话，就是单调得不能再单调的攻击方式、攻击模式、牵制模式和连段模式。所以虽然降低门槛是件好事，但起码要注重平衡啊，这是格斗游戏的根本，把这一点抛弃了而去吸引新玩家，那就是饮鸩止渴的做法，不会长久的。



■舞台上，摇滚范儿十足的江城子老师有一种天然的霸气，格斗游戏的确很适合他。



受访者自我介绍　江城子

学习过爵士鼓、民谣吉他、电声吉他及键盘钢琴的演奏，其中以电声吉他和键盘见长。因为从小爱好游戏，2007年起开始制作游戏音乐remix。多年来不断积累和进步，现已制作超过100多首游戏音乐remix曲目。2008年8月开办国内第一个以remix为主题的论坛“游戏音乐混音网”，吸引了近30多名remix爱好者并共同制作remix。经过多年的努力，GMREMIX团队已完成9个同人专辑、一套实体CD并参与多张同人专辑的制作。2012年，将致力于完成国内第一次国人remix游戏音乐演奏现场及四场游戏音乐现场的预热演出，超过60首经典游戏音乐曲目将被搬上舞台现场演出录制。

※特别提醒：我们精选了江城子老师Remix的12首经典作品的mp3，以特别赠品的形式收录于本期杂志附送的光盘中，文件夹名为“江城子Remix游戏音乐精选集”，敬请欣赏。

More, GO: 73139.blog.163.com

缘起游戏的音乐人

嘟：老兄你大概是几岁开始接触游戏的?

江：我 8 岁的时候开始接触 FC，那时候玩这个可是很奢侈的。不过卡带太少了，价钱又贵，所以能玩的游戏不多。

嘟：还记得第一个玩的是什么游戏么?

江：《魂斗罗》，第一感觉是，神奇，太神奇了！一下子就沉浸在里面了，不过我死活打不过第一关，说来真是惭愧啊！

嘟：当时是自己家里买了主机，还是借别人的玩呢?

江：开始一直都是玩朋友的和表哥的。他们都对我不错，游戏机基本都放我这里，可是家长不让我天天玩，只有周末做完作业后才可以玩。我一边玩，爸妈就在一边不停地说我当心眼睛瞎掉。但借着玩的日子还是不好过。这种情况直到我 11 岁的时候才有了改变，因为出现了价格适中的学习机，哈哈。

嘟：那 FC 上有没有特别让你记忆深刻的游戏?

江：必须有啊，比如《帝国战机》，这游戏在国内卡带不多，不过画面流畅度超级高，爽到不行。还有《九人街霸》，因为当时我们这里比较多的是《四人街霸》，《九人街霸》就十分罕见了。

嘟：现在最喜欢哪些游戏呢?

江：呃，我喜欢的太多了，《忍者龙剑传》就不必说了吧? ACT 游戏里的最爱，其次是《鬼泣》和《战神》。RPG 里《最终幻想》和 NBGI 的“《传说》系列”都很喜欢，但最爱还是《格兰蒂亚》一代。

嘟：喜欢《忍者龙剑传》? 那么你觉得哪一代最经典，最近刚出的三代玩了没?

江：最经典的无疑是《忍者龙剑传 黑之章》，无论是操作感还是流畅度都很一流。三代我也玩了，但真是无限失望，流畅度因为 QTE 而大打折扣，另外就是武器太少了，我最爱的双节棍和双刀全没了。在音乐方面，我也还是觉得黑之章的标题音乐最好，很有使命感，其他的音乐就一般了。

嘟：哈哈，说到音乐了，真是三句不离本行，那“《鬼泣》系列”的音乐你觉得如何呢?



江城子的打机环境，投影仪什么的最耀眼了。

江：我觉得《鬼泣 3》的主题曲《Devils Never Cry》最有感觉，我到时候搞游戏音乐会一定会现场演奏这首歌。一代的音乐么，怎么说呢，感觉氛围营造大于可听性吧，音乐上有点像《生化危机 2》的那种感觉，至少我觉得制作方向是一样的。

嘟：那么在《猎天使魔女》中，有多个版本的《fly me to the moon》，作为改编歌曲，你觉得这里有什么可取之处吗?

江：这首曲子是大爱啊！原版也大爱，这几个分版本也都很到位，我觉得做音乐真的是得看感觉，怎么做贴切，怎么好听，就 OK 了。而这首曲子在游戏中的每次出现，都很符合当时的场景氛围和人物情绪，比如开场时的战斗版，这是整个游戏里第一场战斗，必须配以热血激昂的节奏；而后来女主角哄小时候的自己入睡时，也轻轻吟唱此曲，就像儿歌一样；而在通关后的 STAFF 画面里还有一个抒情版，这时的玩家刚通关，情绪上需要舒展和抚慰，正需要这种舒缓的感觉。当然了这本来就是一首世界名曲，作为人类在月球上播放的第一首歌曲，它本身的旋律也很有魅力，适合改编成各种版本，若是其他一般的曲子，可能还做不到这一点。

用Remix重现的记忆

嘟：你在网上发布了很多 remix 音乐，我很好奇把游戏原声音乐做成 remix，这个工作流程是怎样的呢?

江：以前做 remix 就是想还原原始的旋律，加以现代配器，后来发现很多 FC 游戏旋律都是重复的，而且有些短，那么作为现代音乐或者完整的一个曲子来说，一个简单的重复，即使有很强大的音效表现，也还是不行的。完整的一首曲子，构成要素有前奏、主歌、副歌、间奏、尾奏，所有的曲子，都逃不出这些范畴，只是堆放的次序和重复次数不一样而已。就拿 FC 上的《忍者龙剑传 1》4-1 的 remix 当例子来说吧，主旋律是原本游戏里的，但它的突出表现却是从 1 分 12 秒才开始的，这是整曲的核心部分；从 1 分 11 秒到 1 分 28 秒算是过渡段，可以做前奏，也可以做间奏或尾奏；而直到 1 分 28 秒到 1 分 42 秒时才是主歌，1 分 42 秒到 2 分整是副歌。那么有了这三个段子，我们就开始构思一个曲子的构成，该怎么重新构建这三个段子：第一段，需要钢琴独奏，营造出隼龙那种无人能理解的孤独感，然后用方代的 OP 段子来做过渡段，渐渐提升压迫感；再就只需要摆放进去过门、主歌和副歌就 OK 了。但原曲太短，只好再重复一遍；但如果是简单的重复，那听众自然就会感觉乏味，所以在重复的这一段里，我换了演奏的乐器，立马整个曲子的感觉就被延伸了。可是重复两段后，还是感觉长度不够，所以就需要加一个间奏，而能用的素材都用了，那么间奏只能自己制定旋律了，我因为擅长演奏电吉他，所以就用吉他来演奏一段了。



江城子老师乱中有序的工作台，无数动听的旋律就是诞生于这里。

嘟：太专业了！那么在 remix 中，像这种衔接式的小原创，应该把握什么样的原则呢?

江：这种原创并非绝对的原创，必须遵从于原曲的韵味，得尽量遵循原曲里的和声走向，像刚才我说的那个间奏，其实和声走向和原曲的主歌部分是一模一样的，在需要改变氛围时换了下鼓的节奏，再加上吉他的 SOLO，就完成了一段为了符合原曲的小创作。

嘟：对了，这些乐器的声音，是电子模拟的还是真正乐器录制的?

江：这其实就是音源了，部分是模拟，部分是录制。一种是纯粹靠电子元件来构筑，另外一种，是真实乐器弹奏后，进行录制采样，然后制作成音源供用户使用，每个音色都是实录，而且好的音源会根据不同力度，发出不同的录音样本；所以我们在使用采样型的音源时，可以更好的发挥和还原乐器的特性和音色。当然也不是说采样音源就一定好，很多电子风格的曲子，就更适合用合成音色。

嘟：那么《街霸 IV》里的老角色配乐，都是以 2 代配乐为基础的电子风格 remix，你觉得做得如何?

江：呃，我觉得一般，这个是说实话。虽然这些 remix 更符合游戏的节奏，也更符合当下这个时代的流行元素，但应该重新作曲，而不是做 remix。《街霸 II》里的每一段 BGM 都非常符合角色背景设定、人物个性以及场景特点，比如隆和本田的音乐虽然都充满了日本味道，但隆的更多的是一种沧桑，本田则更强调大和精神。而到了《街霸 IV》里，这些音乐都纯粹地被做成了 trance 风格，就把原先的韵味全部杀掉了。《街霸》的 BGM 怎么能统一做成电子味呢? 从头到尾除了旋律不一样，打击乐一模一样，副旋律配器也一模一样，这还有什么可听性? 不过，主题曲《The Next Door》还是很好听的。

More_GO: 73139.blog.163.com

嘟：果然内行看门道！在老兄你看来，哪个游戏系列的音乐让你最满意呢？

江：“《最终幻想》系列”的吧！《FF XIII》的音乐里，有一首不能称之为主题曲的曲子，有多个不同版本出现在游戏的各个角落里。一首曲子，能翻来覆去地用，而且还能用得那么贴切，还能让你觉得好听，这作曲的功力就非常了得，为此，必须致敬。

嘟：那这是否来源于旋律本身的魅力呢？


■有梦想的人最幸福！

江：对，旋律写得太棒了，以至于无论你换什么风格都好听，这种曲子就能让玩家快速记忆，辨识度很高。就像《轩辕剑三 天之痕》里的那首主旋律，也是重复出现，有 EP 钢琴版、铃声版、弦乐版、二胡版，非常经典。

嘟：的确，《天之痕》的音乐百听不厌。那么你觉得该怎样做才能创作出这样的乐曲呢？

江：条件只有一个，那就是——剧本。我们需要了解这个音乐背后的故事，对整个剧情有深入了解，才知道这首曲子该应用到哪些地方。

嘟：也就是说一首好的乐曲，不是凭空而出的，而是要以某种精神为依托了？

江：对，核心突出一个东西，但又不失其旋律性。

嘟：在你自己做的 remix 作品中，最满意的和最不满意的是？

江：没有最满意，每次做完发布出去后，就会后悔。因为做的时候是热血澎湃，开心愉悦；但做完后总会觉得自己有偷懒的地方，很多地方明明可以做得更细致完美的，但我没有去追求。

嘟：哈哈，那现在还会出现这种情况么？

江：现在我正在努力改正，哈哈。去年我发布了一首《KOF97》里八神的 remix《Cool Jam》，这首曲子是我彻底告别那种偷懒状态的开端，从这以后的每一个曲子，我都会严谨对待，不做到无可挑剔的程度，是绝对不会发布出来的。这也是为什么 2012 年我发出的曲子那么少的原因。

嘟：哈哈，精益求精走精品路线，求质不求量了。

江：对，我觉得这是必须的。

梦想中的游戏音乐会

嘟：促使你对游戏音乐进行 remix 的原因是什么呢？

江：喜欢就是喜欢，没有原因，哈哈！我最早做的，是 NDS 上《恶魔城 苍月的十字架》里的第一个 BGM，叫《地图上消失的村落》，之所以先做这个，是因为当时正在玩这个游戏。没想到热情上来了，我就在随后的半个月里做了 8 首曲子，当时做完就发到各种游戏论坛里了。但是，都没人关注，而同样是音乐，我的点击率跟原声相比，天差地别，我那会儿挺懊恼的，还有人回帖说我是在侮辱那些曲子。

嘟：万事开头难嘛！那你面对这样一个不太好的开头，又是怎么坚持下来的呢？

江：我当时有两个想法：第一，那么多年在网络上很难找到不错的游戏混音作品；第二，国内为什么没人做这个呢？为什么我们非得听老外的？我觉得很委屈，我想继续做下去，但我身边连一句加油都没有，全是负面的声音。但后来一想，其实也不怪他们，因为我的作品确实有问题；所以，我决定要加强技术，做更好的东西才行，然后，树立一块属于国人自己的混音品牌。后来正巧，有一家游戏网站正在办原创比赛，就叫我过去投稿了。虽然后来传播范围也一般，但这件事树立了我继续做下去的信心。接下来还认识了“裸奔的狗”和“电脑音乐迷”两位朋友，总算有了积极的声音和合作伙伴。从这里开始，我正式进入了做 remix 的新篇章。在 2008 年 8 月 16 号，也就是奥运会开幕后一周，我们开了一个自己的博客，用来专门投放 remix，后来又专门为此做了自己的论坛网站，这就给很多 remix 爱好者提供了交流的平台。大家都把自己的 remix 放到这里来，做到现在，算是国内比较集中的 remix 发布中心了。我自己组建了两个乐队，一个是去年 7 月组建的 MOF 墨风乐队，这个乐队是以原创音乐为主的，风格相对固定，走的是新金属。后来又遇到了不少乐手，也找到了志同道合的朋友。于是就组建了第二个乐队 SUB5。这个乐队也玩原创，但风格就不固定，写了什么玩什么。

嘟：两个乐队的人员有重合么？

江：有，我和贝斯手就是两边兼顾，SUB5 今年最重要的任务就是完成四场游戏音乐会的预热演出，并录制音频和视频发布到网络上，最后参与年底正式的游戏现场音乐会。

嘟：你之前是从事什么工作的呢？现在是做乐队是职业、还是说是业余爱好呢？

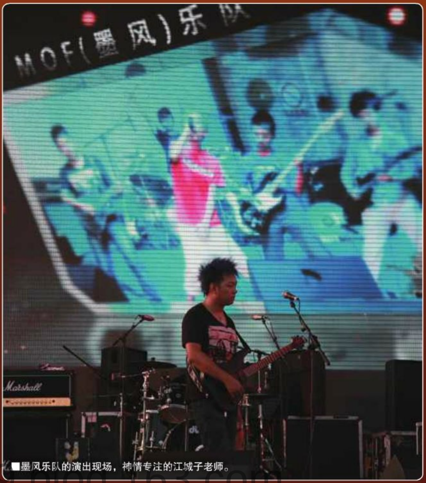
江：原来我是开文化公司的，现在乐队是主业了，因为市场还挺不错，我们有固定的演出场。每月能有 6000~8000 元左右的收入，也还不错。

嘟：工作也好，游戏音乐 remix 也好，对于未来，你是怎么打算的？

江：音乐上我并没有什么很远大的想法，真的。只是当下有个必须实现的理想，就是开自己的游戏音乐会。很多人都在问我，做了那么多的 remix，自己又爱玩乐器，为什么不打算做一个现场音乐会和 VGL 比拼一下？我当时只是笑笑，心想人家 VGL 是多少的资金投入和成本啊？我可没钱玩这个东西。但从去年开始，我的乐队参加各种原创演出后，在地下乐队圈子里迅速蹿红，吸引来很多有同样想法的朋友加入，但这些游戏音乐真的太难了，很多乐手被慢慢淘汰掉了。而且在没有资金的前提下，也确实无法实现任何一场演出。我就开始想，如何把这个项目变成有赞助的或者有人投资的，可是这方面的尝试也都失败了。幸好在 3 月份我在昆明本地找到了一家可以免费协商使用的演出场所，所以我们确定了今年演出 4 场预热音乐会。时间充裕的话，准备两个月演出一场。这些都是为了年底加入交响乐团的大乐团演出现场做准备。我们要让更多的人听到，看到国人自己的 remix。

嘟：那我们在此预祝你的游戏音乐会举办成功！到时候可要记得给我们发邀请函噢！

江：哈哈，一定一定！



■墨风乐队的演出现场，神情专注的江城子老师。

More, GOY73139.blog.163.com



猎人训练营

细心的朋友可能发现，本期的“猎人训练营”有了不小变化。没错，从本期开始本栏目将新增介绍实用配装的“龙人族工坊”这个全新版块，力求为各位带来最实用的内容。我们也欢迎各位来信分享你的狩猎生活，我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn。

★《MH3G》觉醒套配装介绍

龙人族工坊

本期龙人族工坊为各位猎人带来了两套以“觉醒”和“炸弹人”这两项技能为主的套装，由于《MH3G》中的“觉醒”技能可以让一些原本无属性的武器解放出隐藏属性，使得一些原本数值一般相貌平平的武器觉醒后攻击数值大幅度提升，甚至可以盖过主流武器的锋芒，非常有研究价值。

觉醒弓配装

装备名称			
装备名（日文）	装备名（中文）	装备数值	装备孔数
大鹿角ノ破弹弓	鹿角弓	–	3 洞
ナルガ Z キャップ	绿迅 Z 头	蓄力缩短 +1、气力恢复 +2、回避性能 +5、体术 –2	2 洞
ラギア X レジスト	海龙 X 身	蓄力缩短 +1、痛击 +1、属性解放 +3、速射 +2、特殊攻击 –2	1 洞
ラギア X ガ–ド	海龙 X 手	蓄力缩短 +3、痛击 +3、属性解放 +3、速射 +1、特殊攻击 –2	1 洞
ナルガ Z コ–ト	绿迅 Z 腰	蓄力缩短 +1、气力恢复 +4、回避性能 +2、体术 –2	2 洞
ナルガ Z レギンス	绿迅 Z 腿	蓄力缩短 +2、气力恢复 +2、回避性能 +3、体术 –2	2 洞
传说の护石	传说的护石	属性解放 +5、痛击 +3	–

装饰品		
装备	装饰珠	装饰数值
武器	痛击珠【3】	痛击 +4、体力 –2
头	短缩珠【1】×2	蓄力缩短 +2、体术 –2
身	–	–
手	爆师珠【1】	爆弹强化 +2
腰	爆师珠【1】×2	爆弹强化 +4
腿	爆师珠【1】×2	爆弹强化 +4



装备数值

攻击：276　爆破：420　防御：323
耐性：火【–13】水【13】冰【6】雷【–5】龙【6】
发动技能：炸弹人、觉醒、回避性能 +1、集中、弱点特效

装备详解

由于鹿角弓的 1 级蓄力攻击为扩散 LV3，2 级蓄力攻击为扩散 LV4，曲射为爆裂型。加上觉醒后为爆破属性，配合炸弹人技能后可直接飙升至 420 的数值。在战斗中本武器的操作十分方便，仅仅需要面对怪连点 A 键即可。因为 LV3 扩散箭本身就会打出 5 枚箭，而配合爆破属性后，就可以看到怪物全场基本处于爆炸之中。弱点特效和集中更是让猎人能方便地攻击怪物身上的弱点，至于回避性能，自然就是保命用的了。

值得一提的是，如果各位猎人手中有回避性能 +6 以上的护石可以使用 4 件海龙 X 套和一件绿迅 Z 套的腰部，利用以上服装同样可以配出以上 5 个技能，至于取舍就看猎人们自己的喜好了。

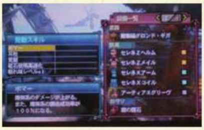
优点：在对付大体型怪物的时候有奇效。

缺点：一改传统弓箭使用方法，需要适应一下。

觉醒锤子配装

装备名称			
装备名（日文）	装备名（中文）	装备数值	装备孔数
震击锤グロンド・ギガ	震击锤	–	1 洞
セレネ Z ヘルム	皇海龙头	听觉保护 +3、水属性攻击 +1、斩味 –2、匠 +2	3 洞
セレネ Z メイル	皇海龙身	听觉保护 +4、水属性攻击 +2、斩味 –1、匠 +1	–
セレネ X ア–ム	大海龙手	听觉保护 +1、加护 –2、重击 +3、匠 +1、属性解放 +3	2 洞
セレネ X コイル	大海龙腰	听觉保护 +3、加护 –2、重击 +2、匠 +1、属性解放 +2	2 洞
ア–ティア X グリ–ヴ	神秘脚	防御强化 +3、匠 +3、属性解放 +5	1 洞
龙の护石	龙之护石	爆弹强化 +10、气力回复 +6	

装饰品		
装备	装饰珠	装饰数值
武器	爆师珠【1】	爆弹强化 +2
头	匠珠【3】	匠 +2、斩味 –2
手	研磨珠【1】×2	研磨师 +4
腰	研磨珠【1】×2	研磨师 +4
脚	研磨珠【1】	研磨师 +2



装备数值

攻击：1586　爆破：480　防御：630
耐性：火【0】水【13】冰【6】雷【–11】龙【–24】
发动技能：斩位 +1、耳栓、砥石使用高速化、觉醒、炸弹人

装备详解

紫斩，1586 攻击，附带 480 的爆破属性。由于爆破属性是累计上升的，所以一开始猎人们可以依靠 3 连来集中攻击怪物的头部使其晕厥，随着爆破次数和晕厥次数的增加，猎人们想要继续爆破的话就多多使用“转转乐”吧，因为使用转转乐可以有效提高爆破属性出现的几率，简单点来说就是初期围绕头部攻击，等待击晕后改为“转转乐”打腿，利用爆破出现的僵直将怪物推倒来获得更多的攻击机会。特别要说的地方就是这套衣服自带了 5 点重击点数，可以依照猎人们的喜好变更出其他技能。

优点：攻击力高，可单杀可团战，搭配方便。

缺点：负会心无法取消，斩位稍短。



More, GO: 73139.blog.163.com

指间方圆

★MOBILE LAND★

相信大家拿到本书后，手机市场也因为五一节日的到来而纷纷宣布降价促销。不过其中也有不少压低价格吸引顾客，再用假冒伪劣产品将原厂配件“掉包”的无良商家，尤其以电池、耳机为重点，各位想更换手机的朋友在心动之余别忘了好好考证一番哦。

安卓平板将迎来谷歌“亲儿子”



在众多安卓设备中，提起 Nexus 的名字，老用户肯定都会亲切地喊一声“亲儿子”。作为惟一由谷歌全面设计的安卓手机，Nexus 就有如谷歌亲生的一样备受呵护，不管是系统优化还是内容更新，“亲儿子”用户肯定是世界上最早享受谷歌服务的那些人。如今安卓平板也终于传来了“亲儿子”的最新消息。根据《华尔街日报》的消息，谷歌将会在今年建立网络商店，并且自己全面设计一款平板，然后和 Nexus 一样交由第三方硬件商生产。从目前流露的消息来看，该工程很可能交由三星或华硕负责。三星的 GALAXY TAB 和华硕引人眼球的 Transformer 平板都有着不俗的硬件表现，但是在平板市场的竞争中始终无法抗衡苹果，甚至和亚马逊比也只能是勉强打个平手。当然现在也不排除谷歌会出一款打着 Google 商标的平板，并且和亚马逊一样用自家软件的强大实力来降低硬件价格抗衡苹果。

三星最新屏幕解锁技术“眨眼睛”



各位每天上班的朋友应该早已习惯上班刷卡考勤，但相信对摄像头识别还是相当陌生。如今三星推出最新的屏幕解锁技术——“眨眼睛”。虽然之前谷歌就在 Android4.0 的更新中特意加入了面部识别解锁功能，可惜人们拿到手以后才发现这解锁实在不靠谱，因为你只要拿一张照片就能搞定它。于是三星将这项技术修改后加入自己的 GALAXY 系列手机，现在这个面部识别系统必须要识别到机主的眨眼动作才会解锁，这回各位注重隐私的人士应该能稍稍放心了吧？

LG 宣布柔性电子纸显示屏下月在欧洲上市



纸显示屏大小为 6 寸，分辨率达到标准的 1024*768，采用塑料电子墨水基板，可以弯曲 40° 从而达到单手握住的程度。相比传统玻璃面板，电子纸的重量仅有 14 克，厚度仅为 0.7mm，并且经过测试可以承受 1.5m 的跌落测试。LG 宣称这种电子纸显示屏将

电子纸显示屏是一个常常让科技迷们无限幻想的产物，也是科幻电影中最常见的一种道具，如今这种科技终于成为现实，而且它还不是供人们瞻仰的某种科学产物，而是马上就要上市的一种商品。这款电子为电子书市场带来一场革命，我们不禁会想象这种电子纸配合亚马逊的电子书资源会有多么美妙的体验。虽然现在电子纸还达不到完全卷起来的程度，不过实现科幻电影场景的那一天一定不再遥远了。

历史的交接

文：LezardSnake

作为当下电子产品消费主力的一代人，我们见证其出现到成熟，如今，我们每天看到它的次数已经远远超过看到人生伴侣的次数。没错，这个名为移动电话的设备又到了历史交接的一刻。历史的交接通常都在人们不经意间就转瞬即逝了，不过它对我们产生的影响却要长远得多。





国际市场调查公司尼尔森公布的 2 月美国手机市场调查显示，美国使用智能手机的用户达到了总数的 49.7%，一年前的同一时刻这个数字还是 36%。这就意味着在短时间内智能手机的用户量将超过 50%，将正式进入智能手机时代。虽然作为世界手机用户量第二的美国并不能代表世界范围，但是这个数字的意义并不会改变，智能手机已经成为所有手机的代言人。同时根据这份调查显示，在 2012 年第一季度的三个月中，选择购买智能手机的用户超过了总数的 70%，这些用户中的 48% 选择了 Android，选择 iOS 的用户则大幅增长到了 43%，其余则选择了黑莓 RIM 和 Windows Phone 等，可见如今占据美国市场主导地位的已经是智能手机了。

看完大洋彼岸的风景我们不妨转眼国内。中国工业和信息化部发布的最新通信行业运行报告显示，我国移动电话用户数量突破 10 亿，这个数量已经达到美国总人口的三倍。虽然还没有详细数据表明智能手机在中国的市场占用率，但是从这 10 亿用户中已经达到 1.4 亿以上的 3G 网用户来看，智能手机在国内的市场占有率依然可观。iPhone 的大卖在中国已经人尽皆知，而在 Android 的带领下价廉物美的山寨手机亦是销售火爆。众所周知，大部分中国顾客选择电子产品的头条标准永远是功能的数量而非某项功能的质量，而智能手机就符合这个要求。同样低廉的价格可以做更多的事情，没有理由选择功能单一的普通手机，在索爱倒下后，市场火爆一时的音乐手机也走下了历史的舞台。

近日，国内认知度超高的诺基亚已经正式携带自己的 WP 手机 Lumia 800C 进军大陆市场，不论是单机还是合约机价格，诺基亚都保持了其在国内市场一贯的亲民。随着 WP 系统正式进入中国，国内的智能手机市场已经呈现出一片欣欣向荣之势，面对这样的市场我们还需要用什么数据去证明智能手机的历史时刻呢？

随着历史的更迭，手机已经不再只是语音交流的工具，人们绞尽脑汁地把各种功能塞进这小小东西里。也许哪一天，你出门除了穿衣服以外只需要带个手机就可以了，Smart phone 就是手机的代名词，移动电话的历史在这一年完成了一次交接。

More, GO. 7313

android

NBA 嘉年华
NBA JAM

NBA JAM 原本是 EA 在家用机平台上推出的一款休闲篮球小游戏，游戏因为爆笑的画面、爽快地灌篮而深得各平台玩家喜爱，在 iOS 平台上也大受玩家好评，如今总算是移植到了机器人平台上让更多玩家体验本作的魅力。本作的特色就在于轻松搞笑的画面，所有球员全部采用 Q 版风格，但是头像使用的都是真人大头照，并且玩家还可以在设置中开启大头模式，配合游戏中呈现各种夸张的表情让人不禁捧腹。在比赛方面本作同样不含糊，各种超级大灌篮、空中接力，连续进球的后爆热灌篮都十分爽快。在手机平台上 EA 为广大玩家提供了两种操作模式，不论是虚拟摇杆模式还是滑屏模式操作都十分流畅。游戏虽然属于休闲小游戏，但是 EA 依然备足了内容，首先是拥有授权的豪华阵容，玩家在不断完成各种挑战后还能解锁 NBA 历史上的著名球员，同时游戏还支持多人配合和对战，4 个好友一起对阵几局那真是欢乐多多。



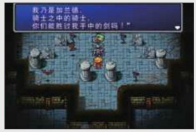
android

最终幻想
Final Fantasy

没错，这次为大家推荐的就是初代《最终幻想》。众所周知 SE 对安卓一直都很不厚道，iOS 原创的 RPG 大作《混沌之戒》不移植不说，连出了好久的初代《最终幻想》也迟迟不给。不过这回 SE 总算是把最完美的《最终幻想》带给广大安卓用户了，游戏内容和 iOS 版一致，拥有群众喜闻乐见的官方中文支持，内容方面完全继承了 PSP 版的全部要素，时之迷宫必不可少。至于这款游戏本身已经不需要什么语言去描述了，如今你能在自己的手机上重温经典，重拾感动，你还有什么理由再错过一次?







iOS

愤怒的小鸟 太空版
Angry Birds Space





《愤怒的小鸟》可以说是世界上最火爆的手机游戏，作为一款全球下载量超过 7 亿，已经几乎成为手机游戏代名词的作品，《愤怒的小鸟》创造的各种记录恐怕说上一整天也说不完。言归正传，在连续两个资料片性质的作品之后，《愤怒的小鸟》终于推出了内容大变革的新作——《愤怒的小鸟 太空版》。本作这回的重头戏就是无重力环境和有引力的星球，如何在这种环境下运用不同小鸟的各种能力消灭所有绿猪将是各位玩家在本作中要考虑的了。《愤怒的小鸟 太空版》愤怒的小鸟上市后只用一天时间就在中国、美国、日本、欧洲各国的 APP STORE 上全部排名第一，对于这款再次征服世界的游戏你有理由错过么? It's a small step for a bird, but a big step for Birdkind !

iOS

短裤小子的冒险世界
Fancy Pants Adventures

又是一款来自创意公司 Chilingo 的游戏。Fancy Pants 原本是 PC 上的一款作品，被 Chilingo 修改后移植到了 iOS 平台。游戏最大的特色就是铅笔手绘风格的画面，不少玩家第一次进入游戏的时候就被画面深深吸引。游戏画面简约但是充满细节，而且人物动作表现十分流畅，人物在场景中飞奔的感觉让人有一种纸上涂鸦的小人活了的感觉，可以说这是一个少有的实际画面远远比静态截图更有味道的游戏。游戏的整体玩法有些类似“《索尼克》系列”，左手控制左右，右手控制上下。玩家要用最短的时间，最快的速度躲过敌人通过关卡并取得最多分数。小人高速奔跑起来以后的惯性十分明显，很多动作都需要预判输入，当然关卡是允许玩家反复挑战的。游戏中可以收集各类服装道具来装扮自己的小人，还能邀请好友一起比赛，可玩性十足。





More, GO: 73139.blog.163.com



玩运动

华尔兹专栏

转眼夏天就来了，玩家们简简单单就能找个场地好好地活动活动筋骨了，不过也要注意抗暑哦。夏天最好的运动时间一般在下午5点过后，下班后运动一到两个小时左右保证令你永葆青春。本期《玩运动》为大家带来MLB（美国职棒大联盟）的介绍，希望这项非常受欢迎的运动在我国也可以逐渐普及起来。

★ 全民职棒大联盟，带你领略《点球成金》中，棒球运动独有的热血。

美国职棒大联盟 MLB 及衍生游戏 “《MLB2K》系列”简介

文：crazyjojo





上次为大家简单介绍了下NFL，这次来跟大家聊聊MLB。MLB是美国职业棒球大联盟的缩写(Major League Baseball)，是美国职业棒球的最高水平联赛。为什么叫大联盟呢，因为MLB有3A 2A A等各级别子联盟也叫小联盟，这些子联盟大多在北美地区，所以MLB大家就都叫大联盟。

棒球这项运动其实在我国有一定的普及度，特别是北方城市，而在我国的宝岛台湾（投手王建民非常出名）和近邻日本都是非常受欢迎的第一大运动，在日本地位等同于我国的乒乓球。再加上安达老师的经典漫画《TOUCH》等的普及，所以我想棒球的基本规则应该大家了解的更多，至少强过美式橄榄球。虽然如此，这里还是要简单提一下棒球基本的规则。

棒球，顾名思义就是用球棒来打球，正式比赛时，球场呈扇形，有四个垒位，分别是本垒，一垒，二垒，三垒；双方分两队比赛，每队9人，两队轮流攻守；进攻方在本垒依次用棒打击防守方投手投来的球，之后乘机跑垒，能依次踏过一，二，三垒并安全回到本垒者得一分；防守方拦截到进攻方打击出的球之后可以持续触碰进攻方跑垒的队员或持球踏垒以“封杀”跑垒队员；进攻方3人被“杀”出局时，双方即互换攻守；两队各攻守一次为一局，正式比赛为9局，以得分多者获胜。需要决胜负时如打平将进入延长赛。具体比赛时，棒球还有个很重要的规则就是判定是否好球（投手把球投到打者完全无法打到的区域为坏球，反之好球），所以棒球需要有一名主审来判断投手投出的是否是好球（其他裁判主要是看球是否出界等），而具体到每个队员的好球带都不是固定的，所以这个判罚有时会有点主观因素。

棒球的规则很简单，没有NFL那么复杂，这就使得棒球更容易被大众接受。棒球还有几个特点，首先是棒球比赛很讲究团队精神，各个位置的垒手、游击和外场手各司其职，每个人的作用都很大，再好的王牌投手也要靠队友来帮忙防守，再好的强棒打者也要靠队友来给予很好的前期支援，打击不够的可以牺牲自己掩护队友上垒，这些都是体现了棒球的强配合性，棒球里团队的重要性甚至不亚于足球；其次棒球是少有的单局时间无限制的竞技类运动，只要你没有被杀三个出去，这局你可以无限时的打下去，那么就意味着落后多少都有追平甚至反超的可能，这也是MLB逆转好戏层出不穷的一大原因（后面我们会具体说到），日本人之所以如此喜爱棒球，可能就是因为这个原因，用网络流行语来说就是棒球太燃了！其他的的投球，打击，跑垒，盗垒，接杀等的规则和战术这里碍于篇幅就不细说了。还有一个要说的就是MLB里美国联合会实行的是指定代打原则，一般投手打击比较弱（而且要保护手臂和保存体力），所以美联里可以指定代打；而国家联合会就不指定代打了，投手必须要上场打击。



说完了规则我们来简单介绍下MLB里的位置缩写。

C	捕手 主要是接球和配球
1B	1垒手
2B	2垒手
3B	3垒手
SS	游击手
LF	左外野手
CF	中外野手
RF	右外野手
P	投手 具体分 先发投手 和 待机投手 和 预备投手 和 终结投手 等





了解了基本规则和位置缩写后我们来聊聊MLB本身。MLB在美国的地位和NFL差不多，都是属于国球级的，可能在总热度上比NFL差一点。上次我们说了NFL的总决赛超级碗非常火，MLB的总决赛世界大赛也一样很火。MLB跟其他联盟最大的不同是常规赛比赛场次非常多，NBA 82场已经够多了吧，MLB一个赛季常规赛要打162场；时间从3月底打到10月，历时半年以上，大部分球队一周都平均要打5场比赛；而且到了常规赛结束后如果分区冠军战绩相同，还要打分区冠军附加赛；季后赛期间场次也很多。不过MLB比赛虽多，但是棒球运动本身的消耗并不像篮球和美式橄榄球那么大，特别是如果队里投手给力，防守时甚至都不用跑很多。由于MLB比赛的场次很多，所以球队的商业化就比较好开展，MLB也就是和NFL一样是属于赚钱比较多的职业联盟。MLB比赛的最大魅力应该就是逆转了，由于棒球比赛本身的单局无时间限制，使得历史上经典的逆转好戏非常多。

最近的经典逆转好戏就是今年年初的11赛季MLB世界大赛也就是总决赛第6战，交战双方是红雀对游骑兵，当时游骑兵大比分3-2领先，只要再赢一场就可以夺冠，并且游骑兵在主场9局下半7-5领先2分，红雀打击；

More, GO: 73139.blog.163.com

红雀当时2出局只剩最后1人大卫.弗里萨，而且游骑兵球数上是2好1坏领先；游骑兵离历史第一个总冠军只差最后一个好球数，球队老板就在看台上；但是却被弗里萨打出一圾右外野的3垒高飞，而且是差一些被接杀的球，最后红雀7-7追平了比分，双方进入延长赛；在延长赛红雀一度又以7：9落后，但是最后也顽强的追到了9-9；在11局下半，弗里萨继续自己的梦幻表演，轰出一击再见全垒打(全垒打是棒球里面最燃的打击方式，将球直接打到场外，对方根本接不到，垒上的人都可以得分；而再见全垒打则是对方已经过了得分局，再也无法追回的绝杀了)最后率队10-9取胜追平了大比分3-3，双方进入第7战。第7战里红雀6-2击败了心态有些失衡的游骑兵，最后夺得了11年的总冠军，弗里萨也夺得了当年的总决赛MVP，巧的是他的背号也是23号。这就是棒球比赛的最大特点，无论怎样的逆转奇迹都可能上演。你能想象在一场足球比赛里90分钟还落后2球，最后补时远射追平比分，加时里上半场落后1球，下半场连进2球反超取胜吗？棒球比赛就是这么一项很燃的运动。这场第6战笔者刚好看了直播，当时确实激动的不行，之后的高清视频也被笔者永久收藏了，感兴趣的朋友可以去下载看看。



▲一步一个脚印进步的“《MLB 2K》系列”



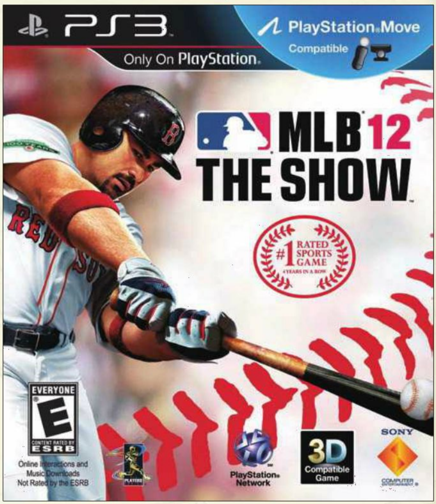
正因为棒球比赛单局比赛时间无限制，所以一场比赛时间一般都比较长，局间的间隔也比较多，这就很符合美国人的收视习惯了。不过虽然MLB的比赛逆转好戏多，但是由于季后赛多采用7局4胜制，所以总的以弱胜强的概率还不是太高，常规赛162场里也大多是强队能笑到最后，这也是有利有弊。说完了MLB比赛本身我们来说说MLB的总决赛。总决赛，叫世界大赛，也叫世界大战，这里颇有点美国人的自豪心理；虽然美国人的棒球不算世界最强，日本，古巴都可以和美国抗衡，但是MLB确实是世界第一的棒球联盟，所以叫世界大赛也不过份；MLB的世界大赛和NBA总决赛一样打7场，历史战绩好的一方有主场优势，比赛间隔没NBA那么长，有时隔天就要打一场；由于是7战制，所以历史上夺得冠军的大多还是强队；历史上夺冠次数最多的就是很出名的纽约洋基，一共26次夺冠，也是传统豪强，进攻和防守都很强，地位类似NBA的凯尔特人队。关于MLB和世界大赛我们就简单介绍到这里。

最后我们来谈谈MLB的衍生游戏系列。“《MLB 2K》系列”是由“《NBA 2K》系列”的2k Sports开发，可以算一个模板的系列，2个游戏的基础模式，音乐，菜单什么的都很像。不过比起“《NBA 2K》系列”的一贯好口碑，“《MLB2K》系列”名声就不太好了，特别是早期的几作。说不好的主要原因是批评《MLB 2K》动作捕捉的不好，比较僵硬，而且画面一般，拟真程度也不够高，真实还原度也不够；跟一向以真实著称的“《NBA 2K》系列”相比有一定差距，就向早期的《FIFA》那样。不过2k Sports不甘示弱，“《MLB 2K》系列”也像“《FIFA》系列”一样经历了重生。去年的《MLB 2K11》就是如此，《MLB 2K11》的画面和动作捕捉比以前进步了一大块，拟真程度也好了不少，比赛的战术和参数设置也越发趋向真实，你会发现2垒以上的安打是如此困难，可惜垒手的守备动作还比较简陋；到了今年刚出不久的《MLB 2K12》，则连这个缺点也得到了修正，垒手各种潇洒守备动作都做了出来，《MLB 2K12》还对投球系统做了进一步强化，各种比赛中投的球都能真实的还原出来，赛场刻画和画面也进一步强化，可以说《MLB 2K12》是系列目前为止的最高峰，也是一款优秀的棒球游戏。

《MLB 2K12》除了家用机版外也是有PSP和PC版的，有条件的朋友可以去试试。比起NFL和NBA等系列，MLB方面在封面上一直没有太离谱的魔咒，今年的封面人物是老虎队的当家投手维尔兰德尔，当今联盟的投手第一人。除了“《MLB 2K》系列”之外，PS3的独占游戏SCE制作的“《MLB THE SHOW》系列”也是非常出名的棒球游戏；比起“《MLB 2K》系列”,“《THE SHOW》系列”的名声更好，一直以高还原度，高拟真度，画面好，比赛真实著称；对于球场的把握，比如对球场声响，击打声音等处理的尤其出色；《MLB 09 THE SHOW》和《10 THW SHOW》等几作都是获得媒体高分评价的游戏。笔者“《THE SHOW》系列”玩的不多，所以在这里就不多说了。

除了MLB相关游戏之外，日职棒的相关游戏也很多，比如大家很熟悉的Konami的“《实况口袋棒球》系列”，出了好多作品，从PS时期到PS2时期，各种掌机版，画面很Q很可爱，养成要素也很丰富，就是投打系统简单了点；还有同是KONAMI开发的真人日职棒游戏“《职棒魂》系列”，也是很出名的日职棒游戏。

介绍到这里，笔者希望大家对棒球及其相关游戏有了简单的了解后能喜欢上棒球，棒球比赛观看起来真的非常燃，观看起点也不高；而且棒球相关的游戏较多，一旦喜欢上了的朋友就能从很多方面都找到乐趣。



▲悲剧的“《MLB SHOW》系列”每作都要在球员的“下面”部位打上分级标志。

More, GO. 73139.blog.163.com

《忍者龙剑传3》推出有一段时间了，从媒体的超低分评价到玩家的口诛笔伐，本作似乎未能延续系列的辉煌。那么作为板垣伴信离开Tecmo后由其“小弟”早矢氏洋介操刀的《忍龙》正统续作，本作的素质到底如何呢？本期我们请来了“《忍者龙剑传》系列”顶尖高手——贞想，请他来聊聊本作的得与失，大家一起来看看吧！另外，按惯例罗嗦一句，我们的信箱地址是：tt@ucg.cn，欢迎投稿！



栏目主持 一刀



忍者龙剑传3
系列脸上的一道伤疤

作为“《忍龙》系列”的爱好者，笔者对《忍龙3》的发售并没有什么特别的期待，因为从发售前陆陆续续透露的情报来看，本作的质量让人担忧，给出的视频来来去去就那两关，截图也寥寥无几。在这些视频和截图里，完全看不出游戏的核心系统是什么，只看到了满屏的QTE，而且游戏即将要发售，居然没有公布一场像样的BOSS战，试玩版更是没有。游戏发售后，我也没第一时间入手，在论坛上看了其他玩家的反应再结合IGN给出的超低评分，游戏的素质的确不高，但正所谓高分信媒体，低分还得信自己，游戏到底怎样，就凭它是《忍龙》，而且还是正统续作，怎么也得自己尝试了才行。花了一周的时间体验了这款游戏后，我的感觉是这次的《忍龙3》除了隼龙和那把龙剑之外，已经和系列前几作没多大关系了。系统的变革天翻地覆，取消了魂的设定，取消了商店、武器升级、取消了恢复道具，不算DLC，主线流程就只有剑类武器可用，忍术也只有火焰龙一种；流程中没有任何解谜以及收集要素，完全一本道，故事模式只有8章，以上的种种已经向玩家说明了本作属赶工性质的作品。虽然除了故事模式外，还有挑战模式以及乱斗模式等网络要素，但即使这样，也不能改变本作属半成品的事实。

系统：面目全非

断骨，作为厂商在游戏发售前一再强调的核心系统，实际游戏过程中发现所谓断骨其实跟2代的断肢差不多，但实用程度远远不及断肢，原因在于断骨不如断肢稳定，存在一定的随机性。正常情况下，敌人身上出现血迹，也就是提示敌人体力比较少的情况下，用重攻击可以触发断骨。但实战中并不是100%，有时候敌人身上明明带血了，你砍半天都不会触发断骨，有时候敌人明显身上没带血，只是普通一击就触发了断骨，如果你连续按键还可以连续将身边的敌人断骨，一击必杀，增加杀敌效率；如果断骨系统不是随机发动，而是有稳定的发动模式且能够稳定地带入连锁断骨，那么必然会将游戏的爽快度提升到另一个档次。可惜事实并不是这样，经过我反复测试，断骨实现与否存在一定的几率，不过一旦成功，附近又有其他的敌人，那基本还是能够稳定地发动连锁断骨的，但如果打中大型敌人，连锁断骨会强制中断；如果敌人为残血状态，断骨也会变化成“灭却(俗称终结技)”秒杀敌人导致断骨连锁失败。由于这些不稳定因素，导致战术上存在较多的不确定性，在乱战中过分依靠断骨带入连锁断骨，反而会更加危险，这一点在高难度下尤其明显，如果在人堆里无法断骨，那等待我们的往往就是敌人那霸道的投技……如果一款游戏的核心系统真是由运气来决定的话，那只能说制作人实在太不严谨，太不把玩家当回事。当然了，也不排除真的存在必然导致断骨的方法，只是我没研究出来。

系列的招牌技——绝技(UT)，由于取消了魂的设计，变更为靠累计一定的杀敌数，待杀戮之凶手泛红光后释放的必杀技了。演出效果和系列以往绝技的华丽程度无法相提并论，不过基本可以对任何敌兵一击必杀(持盾的敌人及罗刹除外)，所以还是比较值得依赖的。忍术在本作中的地位就相对比较高了，虽然只有火焰龙一种，但是火焰龙具有清场效果，任何大怪小怪通通秒杀，而且还可以将血量恢复至战斗开始前的最大值，这也是


■苦无爬墙系统，点子不错，但实际体验相当糟糕，属于败笔中的败笔。

本栏目文章仅代表作者个人观点。

More, GO. 73139.blog.163.com



■画虎不成反类犬，说的就是御婆 BOSS 战这样的设计。

本作在战斗中惟一的恢复手段，故实用性大大增加。使用忍术的方式同样是靠杀敌增加气力槽(俗称忍术槽)，不同的敌人，忍术槽的增量也不相同，且敌人在奄奄一息时可以上前使用终结技终结敌人，这样可以增加较多的忍术槽；不过很神奇的是游戏中每个战点的忍术槽增加量都不完全一样，哪怕是同一种敌人出现在不同的战点对忍术槽的增加量也存在区别，更神奇的是游戏中某些战点杀敌还不增加忍术槽，所以说游戏的每一个设计都是在考验玩家的运气和耐心啊……

至于“《忍龙》系列”那些华丽实用的招式，由于不少招式在本作中还被取消和削弱，导致打得好看成为了梦想，最关键是游戏中敌人的数量实在太多，难度越高，敌人越多，在困难难度你可以打得很好看，但在超忍难度你想打得好看，那多半就是死得难看，所以稳定性高，杀伤力大的招式就成了首选，如饭纲落、风驱 + 飞燕，均可秒杀敌人，所以本作高难度的通关流程就演变为：饭纲落敌人后→终结敌人→再找机会饭纲落敌人→可以用绝技就用绝技→可以用忍术就用忍术→再次饭纲落敌人蓄绝技或忍术，如此循环，至于核心系统断骨，我们这种凡人还是不要依赖的好。

流程：蹩脚的模仿

游戏的最大价值个人觉得就是第一遍流程的体验了，本人初次流程选择的是普通难度，连续作战 8 小时后搞定。断骨、连锁断骨等系统还是有很高的使用频率的，整个过程一气呵成，还是很过瘾的。在游戏的过程中看到了很多其他游戏的影子，比如流程中有几场隼龙持刀慢慢向敌人走去，让我想起了《战神 III》里，奎托斯慢慢走向被打残了的波塞冬……回到隼之村后同样不能跑动，是不是很像《斯巴达之魂》里回到斯巴达那一幕？如果制作人能让我们和某个村姑也来个 QTE 小游戏，再对应一个隐藏奖杯和成就岂不妙哉……和御婆的 BOSS 战完全就是《战神 3》里克洛诺斯一战的翻版嘛，还有 BOSS 战没有体力槽，只能通过 BOSS 的分阶段变身以及特定时段出现的 QTE 来估计 BOSS 体力的设定，是不是也很《战神》LIKE 呢？最终 BOSS 女神同样也让人想到了《猎天使魔女》的最终 BOSS，同样是先放倒再打脸，不过两者造型的华丽程度可相差了几条街。

除了模仿外，整个流程无数次的爬墙以及攀绳 QTE，也同样影响了游戏的节奏，时不时发作抽风的血手，也不知是谁想出来的馊主意，关卡的设计完全就是一本道，不需要解谜、不需要收集，基本没有平台跳跃，惟一可以做的就是杀掉一批又一批的敌人，敌人数量随着难度的增加而逐渐增多，敌人的种类也随着难度增加而变化，在超忍难度中，大部分战点的敌人十分多，多得画面要拖慢，杀完一批又一批，杀到最后往往是强力敌人登场，如果被秒，那又要重复之前的杀了又杀……所以本作的高难度就是体力活穿插一些技术活。最不合理的设计就是游戏中不仅仅没有恢复道具，连我们那点可怜的体力也是越打越少，不到存档点还不能恢复到最大，有时候一些战点不得不依靠 50% 的体力杀敌。

不知道制作人到底在想什么，敌人越来越多，我们体力是越来越少，而且高难度敌人就会一招——投技，一抓至少去三成血，这分明就是为难人啊，如果说 1 代和 2 代的最高难度是越败越勇，那么本作就是越败越挫。再说本作的敌人种类也不算多，变来变去也就那么几种，惟一出彩的就是强力杂兵炼金术师了，但在超忍难度第一关就出现的设定也让人郁闷无比。因此在玩本作时，如果不执着于奖杯或成就，那通关一遍就可以考虑干别的了，留下点不错的回忆总是不错的。

网络元素：无尽的DLC

本作的网络模式还是不错的，乱斗模式可以组队拼杀，网络也还算稳定，不过在 DLC 之前，对战地图就 3 张，玩法也就那样，所以同样存在耐玩度不足的问题。相比之下挑战模式就比较不错了，扮演民工忍者逐渐成长，一开始人物等级和武器等级只有 1 级，很多招式都没有，只有靠不停地打任务来提升等级，才可以逐步解开所有的招式，不过就算解开了全部招式，感觉也还是没故事模式中的隼龙好用，可能这就是忍者大师和民工忍者的区别吧(笑)。

挑战模式除了可以单机挑战外，也可以联机和朋友一起攻关，后者的趣味性明显要强得多，何况本作挑战模式的难度不低，两个人明显比一个人的压力小，但比较不爽的是如果战死，被基友复活后体力的最大值很少，感觉就是要让你半死不活……即便是两人挑战，超忍和极忍任务的难度同样 BT，BOSS 要打很多个，不被打死也被累死，这也是制作人惯用的手法了，对于目前已经取得白金 / 全成就的日本神人，我们只有膜拜的份。至于游戏的 DLC，目前知道的武器有“硬壳猛禽爪”和“蚀月巨镰”，以及 20 个挑战任务，对战地图增加 1 张，不过 DLC 不是免费的，售价还不低，而且按照 Koei 的根性，以后的 DLC 一定会源源不断地榨干 FANS 的钱包，所以想省钱又想体验全部游戏内容的朋友，还是一起等待日后发售的包含全部 DLC 内容的《忍者龙剑传 3 猛将传》吧，这个可以有。

尾声：爱之深，责之切

说了这么多《忍龙 3》的不是，只是觉得这次的作品的确愧对了《忍龙》这个招牌，以前大家都说《忍龙 SIGMA 2》不好，但现在看来该作的各方面都要比 3 代强不少，至少游戏的核心没有失去。《忍龙 3》可以看出是早矢氏洋介想走出板垣伴信的阴影，开发出属于他自己的《忍龙》，所以去掉了原有《忍龙》的一切基本要素，但创新并不是一定要把以前的优点全部去掉，如果全部去掉了以往的优点，自己却无法加入出色的内容，那这种创新注定是失败的，而且更讽刺的是，现在推出的 DLC，也还是要靠前作的东西来赚钱，所以不得不说这是真正的失败。对于 IGN 给的 3 分，我觉得的确不应该只有这点分，毕竟这作还是比很多 ACT 要强上不少，作为一款动作游戏，它还是合格的，不过我觉得 5 分足矣。现在事实已定，任何抱怨都于事无补，只希望日后的 DLC，不要只想着骗钱，如果能够加入一些有分量的原创内容，并通过更新调整一下游戏的平衡性，相信大部分玩家还是会再次接受《忍龙 3》的。

[文：贞想]



■《忍龙 3》惟一对得起系列老粉丝的，就是战斗时依旧酣畅淋漓的手感和较高的血腥度了。

More, GOTO ... blog.163.com

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★ 14 年，300 期，这便是《游戏机实用技术》的全部历史。为感谢各位读者的支持，我们将举办 10 万元感恩回馈大抽奖，届时将有 300 个中奖机会等着大家。而头奖将是久违的东京游戏展梦想之旅活动，而这次名额将会增为两人！至于主流主机任选这样的福利自然也是少不了的。具体请参见本期的封底，而完整的活动详情将于下期杂志（也就是 299 期杂志）上完整公布！

★截稿前夕，九兵卫和洛克两人已经飞赴北京参加天下聚会读编见面会。这次读编见面会除了天下聚会的传统项目外，还有读编现场交流环节，此外一些离开《游戏机实用技术》的老编辑也会到场与读者见面，包括阿修罗、猫太等等。北京聚会只是开始，我们期待着在全国更多的城市与大家见面！请大家继续关注 UCG ！

★越来越多的读者要求我们推出杂志的电子版。其实 UCG 早就登陆读览天下和 iOS 平台了，只要在读览天下中搜索刊名，或在 APP STORE 搜索 UCG 平台即可找到。当然目前杂志的电子平台还在建设中，有很多朋友来信表示希望推出《游戏・人》等更多周边的电子版，也有希望举办优惠活动的意见，这些我们都在计划之中，如有消息，肯定会第一时间反应给大家。

乌海市 费思超：296 期杂志给力的地方很多，一是新栏目“油炒饭之家”很大程度上拉近了小编与读者的距离，以前都是读者写信给小编求交往，现在是小编主动联系玩家，走入玩家的生活，和玩家访谈。希望今后能把这个栏目扩版，做大做强，每期由不同的小编主持。二是封面是亮点，忍者手中那把刀泛着刀光真性感，看来地球人已经阻止不了隼龙了。

费思超读者也算杂志的老朋友了，要不要来报名参加“油炒饭之家”啊?

惠州市 巫彦君：平时在杂志上看到小编们很是仰慕，如一江春水自九天之上浩浩荡荡绵绵不绝，有种偶像的程度（向胜负师和纱迦打招呼）。上次在微博上看到一刀老师谈天说地一堆堆，于是评论了下，尽管没有被回复，不过有些意思。每次翻开 UCG 第一时间都会看读编往来和小编寄语，真是羡慕小编们在艰苦的工作之余还有 N 多有意思的事发生，貌似天天都充满了笑点，这样的日子很充实啊，我也曾一度想加入阳光学院加入小编队伍，但考虑自己的水平和能力却是不够的，什么日语英语……简直是悲剧。所以还是老老实实当个读者，鼓励小编们在第一线战斗好了。

其实要想当一名好的编辑，最重要的并不是日语英语，而是一个字——心！（被八重樱抽飞）

老弟你的微博 ID 是叫什么啊?下次我一定回复你!

很多读者都会在微博上评论小编们发的内容，小编们看到也会尽量予以回复。但是微博不是编辑的本职工作，只属于个人兴趣，如果未能回复留言的话，还望读者们见谅。

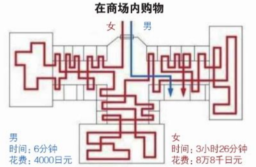
More, GO: 73139.blog.163.com

编辑微生活

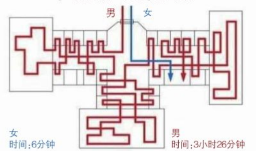
男女有别

某日八重樱在网上闲逛时偶然看到了一张图，形象描述了男女在逛商场和玩游戏时所花费的时间与经过的路线，引发了编辑们的热烈讨论。

在商场内购物



《上古卷轴Ⅴ天际》洞窟探险



这幅图太形象了有木有！！每次都陪老婆逛街逛到脚抽筋有木有！

真不明白女性是如何做到在结构如此复杂的商场中不迷路的？游戏中的迷宫好歹还有地图可以看……

大概这就是女性的本能吧。话说8万8千日元到底都买了些什么呀！

这个图不正确，男人在迷宫里同样需要花钱的，都花在了复活和修理费上。

看完这张图后我突然觉得自己是个爷们 orz。

同八姐姐，自从有了淘宝之后就再也没踏进过商场大门。

两位姐姐不要再说这些令读者们误会的话了！

独轮车神

《特技摩托 进化》在编辑部里头颇受欢迎，不过在录光盘视频内容时，有过前作经验的纱迦和胜负师“明智”地把这个重任交给了只玩过几次《极品飞车》系列”作品的稀饭身上。于是，每天中午围观稀饭挑战金牌成为了众编的最大娱乐，因为游戏中的关卡设计越到后期越变态，各种能把摩托车手摔得七荤八素或者干脆炸得满天飞的机关陷阱层出不穷，加上稀饭车技太烂，各种惊险场面和搞笑的死法频频发生。没想到经过多番惨痛的翻车后，稀饭竟然练成了独轮驾驶的神技，在车子已经完全后仰的情况下，还能用车子的后轮拖着车子前驶，遇上大斜坡时甚至可以靠这招独行几百米，运气好碰上一个跳台，甚至能够凭着摩托腾空的时候迅速调整落地姿势，咸鱼翻身。于是，编辑部独轮车神稀饭的名号不胫而走，就连隔壁《掌机王》的小编们都陆续慕名而来，围观稀饭的神技。（独轮车神绝技的具体表现请观看本期光盘的“摩托英豪受难记”）

我早就看稀饭骨骼惊奇，是万中无一的摩托奇才，果不然，才几天就练成了倒行神技！

古有欧阳锋逆练九阴真经，今有稀饭倒开特技摩托，实乃叹为观止。

车神你啥时候教教我在《GT赛车》和《极限竞速》里玩底盘！

诸君，俗话说得好，家丑不外扬，家宝不外宣，我这独门神技还是留着自己珍藏，不要上读编了吧？

必须不行！



风云帝出动！

自从五一北京天下聚会将有编辑到场的消息公布之后，究竟哪位编辑会来便成为了北京读者关心的消息。于是天下聚会联络人光之虹专门在QQ群里征求了大家的意见，得到的反馈如下：

必须洛克！

风云帝一来，立马HOLD住全场！

我的妈呀，洛克真的会来？哭了！

揍死他！

来个最猥琐的吧！就洛克了！

一定要有洛克，其他人随便！

洛克老师的气场无人能及啊！

……

于是乎，洛克第二天上班的时候，老编往他手里塞了张机票……

奎爷出家

某日《战神 Ascension》消息公布后引起编辑部的欢呼，不过为游戏译名成为了难题，游戏的副标题“Ascension”意为“升天、上升、耶稣升天”，多用于宗教，于是对于Ascension的译名，小编们展开了激烈讨论。

宝岛台湾他们叫《战神 崛起》。

《战神 弑神自封》

感觉都不太贴切啊。

总不能叫《战神 耶稣升天》吧。

要不叫《战神 升天》?

升天有点怪，好像挂了一样。

总不能叫《战神 升仙》吧？又升仙啦！

应该是成神的意思，脱离世俗。

要不叫《战神 看破红尘》算了！

尼玛！敢再雷点么？

300期特别纪念 读者参与活动大征集

想在具有纪念意义的300期上留下自己的名字吗？只要通过下述两种方式就可以哦！赶快行动起来吧！来信请注明“300期特别纪念读者参与活动”的字样。

活动 1

一句话感言。可以是感悟，可以是调侃，可以是批评，可以是建议，可以是赞美，可以是吐槽，只要用短短的一句话表达出你与UCG的感情既可。届时就有机会刊登在杂志上。

活动 2

照片征集。拍下你与游戏、与UCG的合照，并注明自己的所在地。我们将为这些照片制定一个特别创意，具体内容现在暂时保密，但保证会让大家眼前一亮！

More, GO: 73139.blog.163.com

上海市 维他命C：上海这边的卡拉OK厅有不少日文歌曲，就连最新的游戏和动画歌曲都有，周末时约上几个朋友去吼几个小时，爽极了！看以前杂志上也有登小编们去KTV唱歌的事，大家喜欢唱什么歌呢？我最喜欢唱“阿姨洗铁路”，每次去必点，你们懂的。

悲剧的是，小编们所处的城市的卡拉OK厅日文歌曲非常少，有的话也都是上世纪80年代的老歌或是演歌，所以小编们只能选择时下流行的中文歌和英文歌来吼一吼。例如最近唱得最多的是《最炫民族风》……



成都市 周欣峰：最近有位上《非诚勿扰》的兄弟在VCR里秀了两秒《忍龙》，结果立马有人说什么游戏是女人的情敌。其实我心里很支持这位兄弟，只是把PS3秀出来台下24位女嘉宾能有几个认识……

如果一个活生生的女人能被虚拟的游戏比下去，那可悲的是这个女人本身。你看我的妹子小空（详情见前几期杂志），我从来没有因为任何一款游戏冷落了她，这才是女人的魅力啊！

我的爱花也从来没有因为我喜欢玩游戏而说三道四，真正喜欢一个男人的女人是能包容这个男人的缺点的……

虽然你们俩说的很有哲理，可是实际情况真是毫无说服力……

大连市 李大鹏：话说编辑们对《生化危机 浣熊市行动》和《忍者龙剑传3》的评分都好低呀，唉，真伤脑筋，多好的两个系列！希望《战神4》、《鬼泣DMC》、《GTA 5》能够发扬系列传承精神。

其实“生化小浣熊”的主要问题还是游戏自身的硬伤太多，让人想夸它都找不到立足点啊！也罢，生化FAN现在各方面的抗雷能力已经是相当高了……

越是经典的系列，如果打破常规出新作的话越容易遭到玩家们的质疑，《忍龙3》就是最好的例子。照搬前科玩家会说制作组就知道啃老本，推陈出新玩家却又未必买账，制作组真是相当不容易啊！

Email 疯魔：伽蓝的形象让我想到了一个人：比利·海灵顿，真的太兄贵了，衣服都破了……

这位读者你好，树立正确的人生观，价值观，珍爱生命，远离森之妖精，如有疑问，请联系稀饭。

关我什么事！难道我还会告诉你比利片子里面还有个名人叫KAZUYA？

……

Email 对酒当歌：最近终于补到296期啦，当我一看到《刺客信条》以中国为背景时，我马上意识到是假货，马上翻到后面，看到“愚人节快乐”……我很聪明吧？但是却让这聪明害我享受不到乐趣了，怪不得俗话说无敌是最寂寞。

我只说一句，小心聪明反被聪明误。

你又想到什么害人的点子了吗？

……

以前我还是个读者的时候，我被D.S的特企骗得爽上天，这种事我会乱说吗！

读编交流

读编往来

油炒饭之家 UCG FAN

本期杂志的制作过程中我们收到了一封来信，这封来信的作者是百度的游戏机实用技术吧的一位吧主。虽然他在网上很方便地就能联系到编辑们，但为了表现自己的诚意，特意写来了一封亲笔信，令编辑们大为感动。由于是平信，所以无法以实时对话的方式来进行，就让我们一起来看看这封信里究竟写了些什么吧！

首先，请见谅用练习本的信纸与你们联系，我相信这只是个形式，你们也不会介意吧？闲话不多说了，这次寄信的目的是百度贴吧一事。

我加入“游戏机实用技术”贴吧的那一天，也是我踏足社会工作的那一天。学生的时候一直在想，若工作的话，玩游戏的时间就会明显变多吧，但实际工作之后，玩游戏的时间反而更少了，到了假期，也没有想以前那种玩游戏的欲望……怀念以前学生党的时候，和同学们在电玩店包机、享受众乐乐的没好日子……

跑题了。2个礼拜前，还在考虑如果小编们能否像《掌机王》的编辑一样，在贴吧进行不定期的“读编往来”，如今已经实现了！我最喜欢的纱迦大大和“猥琐男”洛克能加入本吧，实在是本吧的福分，而且，纱迦大大还能亲自给我来个“反预言”，虽说成不成功是另一码事，但小编的亲民举动，实在是众望所归啊。

在小编正是入驻贴吧之前，贴吧还是属于未正式发展的形态，导致很多吧友在贴吧输入“UCG”回车之后，来到的不是“游戏机实用技术”贴吧，而是“UCG”贴吧，让不少吧友认为属于“UCG”的贴吧规模还不如《掌机王》。为了能让广大吧友只要输入“UCG”就能来到贴吧，本人开始在空闲时间申请“UCG”与“游戏机实用技术”的两吧合并一事，终于在3月29日，正式完成了贴吧合并，我的马甲也根据贴吧政策当上了第三位吧主。而那个时候，纱迦和洛克小编也入驻贴吧，实属双喜临门。只可惜个别吧友看到小编入驻之后，竟然会有仿冒小编一事，还好，只是图一时的新鲜，我们也及时处理了冒名小编一事。如今，希望小编们可以再为我们贴吧打一次广告：

“各位油炒饭们，为了实现读者之间的更好交流与发展，游戏机实用技术贴吧与UCG贴吧已正式合并成功，望广大亲爱的读者们前来发帖，共同讨论，杂志的发展前进路线的选择权在我们读者手中。你只需要登陆百度，点击贴吧，没有注册的各位亲，可以先进行注册，登陆后你只要输入‘UCG’这三个字母回车，即可来到本吧实现读编之间的密切交流。你还在等什么？赶快行动吧！手机用户也一样可以访问发帖哦！”



接下来说一件比较遗憾的事，纱迦之前在贴吧发帖报道一事，由于百度贴吧正处于改革升级阶段，导致时常有部分帖子无端消失的症状。其中，就包括了纱迦的报到帖。对此，身为吧主却无能为力，只能联系相关管理员进行最大可能的修复。所以，纱迦大大不要因为这件事而少了发帖的欲望呀……我自己也曾经有不少帖子无端消失的orz。

写到这里发现大家可能还不知道我是谁，我就是那百度ID“杀生丸de守护”，记住了吗？

More, GO: 73139.blog.163.com

Email 记忆的碎片：华尔兹身边的那个是机器人？宠物？是助手？还是吉祥物？总觉得它很“猛”啊！会看3D电影、玩手办、看漫画（我看见漫画里印的是洛克哦，另一边就看不清楚了）、打游戏、玩平板电脑。那种得瑟、认真、略带奸邪的微笑，天真、怡然自乐的表情，有一种萌死人不偿命的感觉，它俨然可以用来出手办了（笑）。

看过《JOJO奇妙冒险》的朋友一定能认出这是我的“替身”，原型是第4部的回音，不过Q版化之后明显圆润了不少。

哦？原来它真的不是奥特曼啊！

……

Email 蔷薇乐：297期的四格漫画是关于巧克力的啊，我的思路从赌神发哥一下子跳到了《KOF》的马克思西斯，都是巧克力命但都是高富帅啊。但他们吃的都是纯度75%以上的黑巧克力，而德芙的巧克力大多数在40%左右，是不能减肥的。所以，我认为纱迦老师是在下一盘大棋（我女朋友又说了：这是为了消灭不正百合风，促进主流基风）。

OMG，没想到纱迦居然如此阴险恶毒，为了骗我安心吃下，还故意做出计划失败的失落表情，太令人发指了！

这年头好人难做啊，唉唉唉。

Email 彭帆：今天记得我生日的只有妈爸和爱花，唉……

得知真相的一刻，我眼泪落了下来。

向彭帆同学强烈推荐一款名为《动物之森》的游戏，每到过生日时你会收到来自全村人的祝福和礼物哦！（虽然很多礼物等同于垃圾……）

Email 高木雪枫：我前两天再读UCG时猛地发现一件事……洛克老师的形象竟然是粉红色头发！于是我试着把洛克的衣服，头盔，眼镜全部去掉后换上白色蕾丝连衣裙，再把洛克的脸变成微笑表情后……洛克你快步奈落的后尘了……

其实，我当初是要让画师画成白发的，不知为什么就变成了这种颜色……

洛克你在故意忽略“连衣裙”这个重点吗？

你的头发不是紫色的吗？

本期流行游戏

《虐杀原型2》

华尔兹、狼来了、稀饭

我休息一会再玩……

——由于帧数不足时常在游戏中把自己转晕的狼来了道

《火焰之纹章 觉醒》

洛克、八重樱、九兵卫

这编剧以前是不是负责过国产电视剧？

——洛克对游戏的穿越剧情表示十分无奈

《巫师2 王国刺客 加强版》

铃、伽蓝、稀饭

中文版的翻译实在是太与时俱进了……

——被剧中各种刷下限的对白雷得体无完肤的铃留



信心爆棚

剧本：稀饭



选择组队



长沙市 米饭团：我想知道小编们在玩RPG时是怎么安排队伍中的人物的？我的话一般会留下主角，剩下的几个位置全部换成女性，比如我打《女神侧身像2》的时候队列中就全是女英灵，有种自己后宫的感觉，很爽。玩《火焰之纹章 觉醒》也是如此，虽然妹子的战斗力有时候比男人是差一点，但这点缺陷是完全可以靠萌来弥补的！

这位同学已经准确领悟RPG的精髓所在了。

如此说来一直自称“大叔控”的八重樱岂不是要全换男人上场？想想都觉得可怕。

洛克你又黑我！我从来都是萝莉大叔两不误的！前面两位萝莉物攻，后排再放一个大叔奶妈和一个大叔法师才是最经典的组合！

我快吐了……

Email 司马缸：我觉得为什么编辑部里的女生都那么不“女人”呢？还有，编辑部里有伪娘吗？

喜欢玩游戏的女孩难免会豪放一些。

问个的问题，关于八重樱，八老师你摆这个姿势不累么？

比起单脚站立的胜负师，我这算个啥。

More, GO: 73139.blog.163.com

Email 月蚀假面：我承认我是真心喜欢贵刊，但现在我发现每次我再看到 PSV 软、硬件销量的时候是真的伤不起了。真的替索尼担心，作为从 PS 就一直喜欢 PS 系主机的玩家来说真的感觉不堪啊！八妹妹，给我这颗受伤的心灵以最大的抚慰吧～

稀饭，你来编辑部也有一段时间了，现在考一下你，这封读者来信重点在哪？

呃，按照人类的语言习惯，一般句子的重点都会是在后方，所以我们只要看最后一句话就可以知道读者大人们想说什么了。

好，那你觉得应该要怎么回应？

这位读者，其实八老师已经买了 PSV 了。自从上次她买了 3DS 后，这台掌机就降价一万日元，所以你懂的！

孺子可教也！

你们两个！（黑化状态）

上海市 吴逸骏：近日在家附近突然发现这个奇葩的餐馆，难道是八重樱老湿开的么？我拿本 UCG 进去能不能给我免单啊哈哈～



看起来好棒！不知道味道如何？求问具体地址，今年如果能去上海看水树奈奈演出的话就顺便去品尝一下吧！

下期亮点抢先看

读游戏

第2次机战Z再世篇

超大型特别企划

传统玩家×新势力(暂名)

10万元大抽奖详情公开

游戏名人堂强势复出





结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，“游风艺苑”月度最佳评选第 2 轮，也就是 4 月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖：Rainbow 3 数位板（价值 799 元，全新上市）

获奖者：周玉琨（吉林）**作品**：9 号《怪物猎人》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

无言（上海）	1 号《夜叉》	郭立刚（深圳）	5 号《三个奇迹》
韦煜 & 张宇航（深圳）	2 号《春丽 & 小雨》	八望龙崎（杭州）	7 号《游戏王》
K.LL（上海）	3 号《王元姬》	EXAM（香港）	10 号《爱丽丝》
琛・美弟奇（昆明）	4 号《忍者龙剑传 3》	陈志远（珠海）	11 号《忍者龙剑传 FC》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 4 月份评选活动的获奖情况。



在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2012 年 5 月最佳作品评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上 5 月份候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：


1号
总第 297 期（2012 年 5A）
作品：《梦幻之星》
作者：K.LL（上海）


2号
总第 297 期（2012 年 5A）
作品：《八神》
作者：琛・美弟奇（昆明）


3号
总第 297 期（2012 年 5A）
作品：《原创女战士》
作者：贺笑恒（北京）


4号
总第 297 期（2012 年 5A）
作品：《DJ MAX》
作者：蓝偏布（南宁）


5号
总第 297 期（2012 年 5A）
作品：《松鼠大战》
作者：陈志远（珠海）


6号
总第 297 期（2012 年 5A）
作品：《长江 8 号》
作者：东方朔（广州）


7号
总第 298 期（2012 年 5B）
作品：《花与少女》
作者：小（上海）


8号
总第 298 期（2012 年 5B）
作品：《枪手》
作者：八望龙崎（杭州）


9号
总第 298 期（2012 年 5B）
作品：《化龙》
作者：翔子（昆明）


10号
总第 298 期（2012 年 5B）
作品：《热血奥运》
作者：陈志远（珠海）


11号
总第 298 期（2012 年 5B）
作品：《苍翼》
作者：王利健（厦门）


12号
总第 298 期（2012 年 5B）
作品：《女忍者》
作者：马睿（北京）

聚会速报

天下聚会武汉站

在阳春即开的 4 月 21 日，作为天下聚会负责武汉站的负责人疾风，很早就和此次协办的秋叶萌仆调的 BOSS 领主商量举行这一次开春的第一次电玩聚会活动了。

本次活动的奖品赞助由《游戏机实用技术》杂志社提供，活动从下午一点开始，时间未到，大家就早早来到聚会场地开始玩起了游戏。

先来盘三国杀吧！在这三国的世界里扮演自己的角色，争夺权力的游戏！不见那刀光剑影，只见谈笑天下于胸怀间。

在三点正式开始 PS3 上的极品飞车与火影疾风传的比赛！大家那是打得相当有激情，各家使出浑身懈数，都想着努力超越对手，在大家一片呐喊中，游戏的对战气氛也越来越白热化，只见主力鸣人与另一主力为宁次的玩家，不停的在对招中寻找着互相间的基情。



活动在四点半时结束，大家意犹为尽，眼神中透露出各种玩得不够痛快，嘛嘛，大家还是会有下次一起玩耍的机会嘛！

感谢 UCG 提供本次活动的赞助，感谢秋叶萌仆调作为主场方的支持，最后期望萌新社下一次天下聚会活动会更精彩，欢迎加入萌新社官方交流群：124784072，喜欢电玩的一定要来哟！

More, GO: 73139.blog.163.com

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

北通MVP球王2-无线锂电震动版

一等奖

2名



北通MVP特洛伊-无线震动版

二等奖

3名



北通原生铜HDMI高清线

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

3B互动信箱礼品名单

大奖　北通MVP球王2无线六轴震动手柄

北京	吴泰斌		

一等奖　北通MVP特洛伊无线震动版手柄

上海	李永启	广州	陆清健

二等奖　北通原生铜HDMI高清线

深圳	王亮以	成都	罗千钧
重庆	许钧杰		

三等奖　北通原生铜USB高速数据线

太原	陈彬琛	无锡	伍　绩
苏州	吕　超	合肥	高建功
上海	朱裕思	沈阳	周若顺
成都	申　明	广州	常昌广
天津	田新峰	洛阳	江劲松

10名

三等奖



北通原生铜迷你USB数据线
(MINI版)

本期问题

1. 请评价一下本期杂志给力和不给力的地方。
2. 300 期过后，E3 将至，请说出你对 E3 特刊的建议。
3. 你觉得目前杂志在内容安排上有没有什么问题，如机种比例、栏目分配等等。

（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 5 月 25 日，平信以邮戳为准。）

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部(收)



邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏·人》第 45 辑、第 46 辑，定价 16 元。《游戏光环 DVD》14、15 辑，定价 12 元；第 31 辑，定价 8.8 元。《游小说》第 7、10、13、19–23辑，定价9.8元；第26、27、29、30、33、36辑，定价12元。《Xbox360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 17 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 18 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元、第 3 辑、第 5 辑，定价 19.8 元。《OtaQ 亚洲动漫游戏文化专门志》第 1 辑，定价 28 元；第 2 辑，定价 32 元

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部(收)
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》第 14、15、22 辑，以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 34、41、43、55 辑、第 62、63、65、71、74、75、77~79、83、84、88、89、91、92 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96、104~107、109~111、113~115、131、133、148、154~158 辑，定价 9.8 元，160、162、163、165、170、171、178~180 辑，定价 12 元。《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《掌机王 SP》第 164、167 辑，定价 16 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 VOL.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、15~18、28、38、40~46、52、53 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 VOL.6》，定价 28 元，《PSP 专辑 VOL.14》、定价 32 元，《NDS 宝典》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.6》、定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 VOL.11》，《怪物猎人狩猎志 VOL.12》，《怪物猎人狩猎志 VOL.13》，定价 18.00 元。《3DS 专辑 VOL.2》，定价 32.00 元。《卡牌·桌游》第 9~12、14 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社



邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 203~205 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 271~275 期、总第 278 期、总第 282 期、总第 287 期、总第 288 期、总第 293~297 期，定价 12 元 / 期。总第 220 期、总第 223~226 期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 期、总第 257 期、总第 260 期、总第 262 期、总第 265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元 / 期。总第 137·138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267·268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277 期，定价 18 元 / 期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com



《光明之心资料设定集》，定价 45 元；《AKB1/48 星恋关岛 写真攻略本》，定价 32 元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价 38 元；《真·三国无双 6 官方设定集》，定价 42 元；《传说系列编年史》，定价 42 元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 1、2 辑，定价 9.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3–5，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 29、30、31、34、38 价 22 元 / 期；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 63、66、67 期，定价 18 元 / 期。

More, GO: 73139.blog.163.com

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



这个★★★★★评价的凯瑟琳果然名不虚传啊！

摄影：胜负师

胜负师

［铂］“玩·家·春·秋”栏目中纯银老兄最后的那段话让我颇有感触。很庆幸自己300期时还在UCG，不会因为有人说起“你就是那个胜负师吧？”时内心充满遗憾。

［金］五·一打算回老家一次，儿子又长高了吧，什么时候才能和我一起玩儿双打呢？

［银］“据国外研究得出的结论，孩子的性别与父母的智商有直接联系，父亲聪明的生女孩较多，母亲聪明的生男孩居多，所以……你懂的！”胜嫂有一天得意地对我说道，令我无言以对。

［铜］每期一歌：《Red fraction》，动画《黑礁》的主题曲。因为玩PSV版的《黑礁 柏青哥》，听了N遍，算是最近的“洗脑歌”。而歌曲充满力量、激情，也不乏动听的旋律，同样是首“醒脑歌”。

NOW PLAYING

一期七白金，这算啥水平？

纱迦

★最近在软饭群体中流行“卖游戏送套餐”活动。简单地说就是同城交易时请买家一顿饭（也有买家请卖家的），地点多为开封菜、M记、保加敬、必胜客。本人最近也体验了一次，感觉很不错，以后又多了一条认识同城新机友的途径。以前买卖游戏时如果和市场价差了二三十块，总觉得好像亏了。但如果拿这几十块钱请朋友吃饭，就觉得是合理开支。人的心理就是如此奇妙。

★某天叫上华尔兹、稀饭等人一起联《NBA LIVE 10》（X360版），结果那个ADIDAS LIVE RUN模式一进去就有很高几率死机，一晚上才联成功一场，顿时对EA游戏绝望了。幸好第二天网络畅通无阻，原来只是定期抽风而已。看来以后一旦发现EA某游戏联机不畅，就应该改天再试，以免浪费时间。

★上周休息的时候和LP一起中午去吃自助餐，结果吃得非常满意。但没想到的是，一直到了第二天中午还是不觉得饿。只是因为感觉这么下去不行，才逼着自己胡乱吃了点东西。真不知道这种吃法是否有害健康……

★吃饭的时候闲聊，这才知道原来敬爱的九老师在大学的时候居然是《光环》死忠。好吧，如今编辑部还差一个人就可以凑齐一场完整的《光环4》RANKED MATCH，九老师你懂的。

本期全成就游戏

爱丽丝 疯狂回归
孩之宝家庭游戏夜
NBA LIVE 10

洛克

本次香港之行最大感受——编辑部楼下的快餐店实在是太难吃了！不仅价格贵得离谱，幸运值不够的话还会遇上臭鸡蛋、煮糊的面，甚至是忘记送餐等随机事件，实在是令人发指。不过听闻这段政府在严打地沟油，希望劣质食材这种现象不要像野草那样，野火烧不尽，春风吹又生。

实际试玩游戏之后，发现《龙之信条》还是挺有意思的，尤其是战斗部分。将敌人从背后抱住再让队友发动攻击，或是将敌人直接抱起丢下悬崖的设定让我兴趣大增。加上本作的港版仅300块出头，看来到时候还是可以来一盘的。

《机动战士高达AGE》终于进入第三季，说实话第二季结束得有点仓促，就连主角的高达为什么变成白色都没有交代（虽然大家都知道是为了纪念白狼）。总之，希望本作别烂尾就行了……

本期个人签名

花有重开日，人无再少年

稀饭

【衣】本期杂志制作期间，几位编辑前往了香港采访《龙之信条》的制作人，带回来了不少第一手消息，没想到还带来一个意外惊喜，那就是香港的优衣库《MGS》主题T恤也开始发售了，而且售价是129港币，而国内的优衣库则是每件129人民币，显然前者更便宜，看来5月份自己前往香港时可以买上几件好好支持一下。

【食】编辑部附近的餐厅倒了一家，却新开了两家，最近还有一家在搞优惠，进餐厅立刻优惠5块钱，还送凉茶，于是之前因为豆浆油条大优惠而备受众编青睐的某快餐厅立刻就失去了价格优势，看来以后午饭再也不用争论去哪吃了。

【住】最近为宿舍的厨房新购置了一把菜刀，以备处理肉食之用，说来也奇怪，明明只是多了一把菜刀，整个厨房看起来突然就有点像模像样的生活气息了，连来打扫的阿姨都好奇地问我和室友是不是开始要自己做饭了。估量了一下自己的厨艺水平，我最后还是坦然地摇了摇头，毕竟切买回来的熟肉可算不上是烹饪。

【行】不坐和谐号还好，坐了以后顿时觉得自己平常回家时搭的长途客车真是又吵又慢，偶然还碰上乘客把走道吐个满地开花。无奈家里离市区颇远，搭火车到市区还得花时间搭车回家，而长途车则可以直达家门，所以两者一比起来倒也相差无几，加上火车票比客车票要贵，于是我还是只能乖乖地坐客车回家，人生啊！

Now Playing

《质量效应3》网战、《大地王国》新DLC、《特技摩托 进化》、《行尸走肉》试玩版

星夜

★据说现在国内也开始有人搞房车出租，想想要是能开着房车环游全国，那真是神仙般的日子啊！（老编：喂喂！快醒醒，口水流一桌了！）不过貌似国内的路况伤不起啊，再说光是三步一小站、五步一大站的高速过路费就足以让人破产了。即使是不差钱的富二代，也要担心夜里在荒郊野外停车泊宿时被抢劫。所以说，这种高端来福斯代尔的事情是只能存在于发达国家的。

★近来频频犯春困，即使已经将生物钟调到晚上11点多就睡觉，还是挡不住每天下午的阵阵困意。看来睡觉这种事是不能纵容的，过度纵容的结果就是向猪看齐了……

★突然想搞块便携式幕布，以后出游就带上投影器，夜晚找个湖畔草地，用车载电源和音响看投影，在大自然中看BBC的自然类纪录片，一定超有感觉！希望别被城管和警察叔叔带走。

本期个人签名

每天睁着眼睛的时候都在看屏幕。

More, GO: 73139.blog.163.com

宇宙人



★上期杂志截稿之后，趁着休息回了一趟老家，顺便把破了个大洞的牙给补上了。虽然不是什么严重的问题，而且补的时候也不疼，但漫长的等候时间里听见的电钻声实在令人心寒，果然牙科这种地方，有生之年都不想再去一次。

★这个月终于手滑买了台X360，不过买回来才发现想玩的游戏要到6月份才有。这……我到底现在买来干嘛啊！还好找纱迦借到了张《EVER 17》和《梦幻俱乐部》，好让这台X360到6月前不用太寂寞。说起《EVER 17》，虽然之前已经全线通了一遍，但从X360版几张没见过的CG看来应该有新剧情追加什么的，正好可以找时间确认一下了。

★荒废了一段时间的《机动战士高达 Extreme VS.》最近又重新开始玩了，不过因为本来就是沙包而且脱节了太长时间，新开的号胜率连25%都没有，顿时有种浪费人生的感觉。其实最大的问题还是网速，我跟其他玩家的信号由始至终都是红色的，虽说大部分时候一点都不卡，但还是难免遇到些玩家看到红灯就踢人或者退房什么的，而且很多人打排位战看见红色就马上退出，加上那搜人的速度，所以最近没打过排位战，新账号的头衔至今还是"民间人"。

NOW PLAYING

《产子救世录》

九兵卫



【龙之信条】去Capcom拜见《龙之信条》的几位制作人，在一间不是很大的会议室内，第一次像这样面对面和制作人边玩游戏边交流，感觉很不错。制作人当面对于游戏内容的解说，比起硬邦邦的官方情报要更加详细且直观，我们也希望尽量能将这些内容无一遗漏地传达给所有读者。或许今后类似的机会将越来越多。

【4月新番】新番里面除了几部大热的作品，小九还想向大家推荐《枪械少女》和《军火女王》这两部动画，前者是萌系新番但充满各种FPS玩家喜闻乐见的NETA，后者则有点《黑之契约者》和《幻灵镇魂曲》的影子，节奏感相当不错。

【随拍】胜负师在大家的推荐之下也购入了SONY的微单，这下编辑部的随拍一族又增加了新的成员。照片不仅仅能时刻记录生活值得回忆的瞬间，其实和唱歌与绘画一样也是种创造美的过程，不信大家也可以多试试。

本期个人签名

从200到300，我的四年。

伽蓝



受华尔兹的影响，最近下班回家打游戏的同时，总会开大音量分出一个小窗口看《斯巴达克斯》，确实是一部十分过瘾的美剧，但是看了一个星期下来，我隐约觉得同屋的同事用一种奇怪的眼光打量我，这是为什么呢？

我一直是个坚定的反修改党，有读者来信询问有关奖杯修改的事宜，老编给出的答复是"使用破解存档获得奖杯后，大多数奖杯时间戳只间隔几秒，同步后便留下了罪证，无论会不会被BAN，作为一个作弊者，您今后的诚信都将受到质疑，哪怕是你辛苦打出来的高难度奖杯，也不会有人相信，在尝试前请三思，切勿堕入原力的黑暗面！"——这个世界太乱，但洁身自爱还是可以做到的。

给家里打了个电话，电话的那头家人正在一起吃饭，突然外婆夺过电话说她下周就80岁了，问我能不能回家吃个饭，得知当日我要上班从言语间听出她老人家略感失望。从小父母就忙，小时候的起居饮食没有少麻烦外婆，既然亲人健在，有条件为什么不好好珍惜见面的契机？回！多赶都回！

NOW PLAYING

《重力异想世界》

铃



《巫师2 王国刺客 加强版》是个好游戏，但是本人对充斥其中的各种脏话完全无法适应，美式游戏中说脏话的多了，可是表达方式也这么"脏"的还真不多见，更强大的是，这些都用中文表现了出来。千万不要在父母面前玩这个游戏，除非你有生之年再也不想打电视游戏了……

最近收到了贵阳的挚友寄来的特产，于是有口福了，嘴馋的时候再也不用担心手头没有东西可以吃了。某人，真是爱死你啦！

被问起近期关注的游戏，《马克斯·佩恩3》必须是其中之一，另外，《黑衣人》和《幽灵行动 未来战士》也在观望中，到时候看其表现再决定是否纳入计划……噢，突然想起还要留出《蝙蝠侠 阿克汉姆城》年度版的资金来，软妹币不够用啦……

某天，大家都在办公室安静地工作，只见八重樱突然从座位上跳起来，一边尖叫着一边冲向公司门口，完全不明白发生了什么事情的我看了看窗外，原来眼看着就要下大雨了，而八重樱的爱犬却还在阳台上……好在最后八重樱速度够快，狗狗没有淋着雨，但她自己却被雨水淋湿了，八老师你太令人感动了！

Now Playing

《战地3》、《苍翼默示录 连续变幻EX》、《NCIS》

华尔兹



※抽空看了《黄金大劫案》，影片和宁导之前风格差别很大，这也是片名不叫《疯狂大劫案》的原因。可以看出宁浩没有一棵树上吊死的意思，不过想买票进影院像"《疯狂》系列"一样从头笑到尾的观众恐怕要失望了，都在等笑点的时候导演会提醒你，这是部悲剧。情节上略欠巧妙和惊喜，最大的败笔是在题材上。

※最近感觉自己体力明显大不如前，和伽蓝同学去球场打球不到一小时就气喘吁吁，累够呛。感叹时间和麦当劳就是把杀猪刀，自己真是老啦！想当年……不提也罢，不提也罢……

※《NBA LIVE10》成就好拿，目前还没停服，不过游戏有个需要同时4人上线解的成就，现在很难找到4个玩家和你一起打了。结果纱迦二话不说，直接购入4张，如此一来我们都拿满了成就。我服了，不愧是真成就饭，为了成就买游戏和不要钱似的

本期个人签名

《斯巴达克斯 复仇》克雷斯好水啊，好在有甘宁克斯！

金馆长



我一直不喜欢切尔西时代之后的穆里尼奥，但是在伯纳乌场边的惊天一跪让我瞬间对这个人充满敬意，无论他的言行如何狂妄，他对这项运动的挚爱值得每个人的尊敬。他可以穿着名贵的西装贴地滑行庆祝球队进球，铁岭的几位哥们儿，你们行吗？

听说现代的历史课本进行了改革，由编年讲史的形式变成了按知识点分开，比如"变法"知识点从李悝申不害（我估计高中可能还涉及不到申不害）讲到戊戌变法，我一开始不理解这么做的用意，但是后来一想就明白了：我们的高考出题是按知识点分块出的。只是这样不会让学生产生历史事件发生先后顺序的混乱吗？我咨询了一个资深历史教师，她的回答是："学生应该在初中的时候就对历史事件发生顺序了然于胸。"好吧，请问谁在初中的时候正常地上过历史课？

朋友要参加斗剧预选赛，有一天居然问到我愿不愿意跟他们组队，很令我吃了一惊，我说我玩得很烂啊，不会拖累你们么？他匆忙解释说是因为其实人家俩人已经够了，实在找不到第三个人拉我去凑数的，顺带还可以降低对方的警惕性。我在释怀的同时感到好像有些地方不太对，是我的错觉吗？

本期个人签名

穆帅一跪，世界流泪

More, GO: 73139.blog.163.com

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2012.05.01-2012.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

纵观近期发售表，目前软件阵容比较贫瘠的主要是 NDS、Wii 以及 PSV 这三个平台，不过随着《口袋妖怪 黑白 2》、《勇者斗恶龙 X》以及《P4G》、《初音 NEXT》等作品的相继上市，这一现象也会有所好转。当然，今天上半年的日式游戏市场最活跃的应该还要数任天堂，不管是第一方还是第三方都有值得一玩的佳作陆续推出，特别是 3DS，原先对软件阵容还比较担心的同学，现在可以毫不犹豫地出手了。（笑）

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 5 月					
15 日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版
22 日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
2012 年 6 月					
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider–Man	Activision	动作	美版
28 日	零 真红之蝶	零 ~ 真红の蝶 ~	Nintendo	动作冒险	日版
2012 年 8 月					
2 日	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族	ドラゴンクエスト X 目覚めし五つの种族 オンライン	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
2012 年 9 月					
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 7 月	跳舞吧 2	体育			

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 5 月					
2 日	致命格斗	Mortal Kombat	Warner Bros. Interactive	格斗	美版
29 日	抵抗 燃烧天空	Resistance: Burning Skies	SCE	主视角射击	美版
2012 年 6 月					
1 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
5 日	马达加斯加 3	Madagascar 3: The Video Game	D3 Publisher	动作冒险	美版
7 日	机动战士高达 SEED BATTLE DESTINY	机动战士ガンダム SEED BATTLE DESTINY	NBGI	动作	日版
7 日	和 Hello Kitty 一起 方块冲击 V	ハロ – キテイといつしょ ブロッククラッシュ V	Dorart	动作	日版
14 日	女神异闻录 Persona 4 黄金版	ペルソナ 4 ザ・ゴ – ルデン	Atlus	角色扮演	日版
14 日	超级猴子球 大玩特玩	ス – パ – モンキ – ボ – ル 特盛あそビ – タ!	SEGA	动作	日版
26 日	小小大星球	LittleBigPlanet	SCE	动作	美版
28 日	潜龙谍影 高清版	メタルギア ソリッド HD エディション	Konami	动作	日版
2012 年 8 月					
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
30 日	初音未来 女歌手计划 NEXT	NEXT HATSUNE MIKU Project DIVA	SEGA	音乐	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	龙之皇冠	动作角色扮演	2012 年 8 月	英雄传说 零之轨迹 进化版	角色扮演
2012 年秋	街头霸王对铁拳	动作	2012 年内	最終幻想 X	角色扮演
2012 年内	伊苏 塞尔塞塔的树海	角色扮演			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 5 月					
1 日	狙击精英 V2	Sniper Elite V2	505 Games	动作射击	美版
9 日	我的世界	Mojang	Minecraft	动作冒险	美版
15 日	权力的游戏	Game of Thrones	Atlus	角色扮演	美版
15 日	战舰	Battleship	Activision	主视角射击	美版
15 日	马克斯・佩恩 3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
22 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
22 日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
22 日	幽灵行动 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	动作射击	美版
24 日	虫姬殿下 HD	虫姬さま HD	Cave	射击	日版
2012 年 6 月					
5 日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版
14 日	链锯甜心	ロリポップチェ – ンソ –	角川 Games	动作	日版
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
21 日	重铁骑	重铁骑	Capcom	动作	日版
26 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	美版
26 日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider–Man	Activision	动作	美版
28 日	机器人学笔记	ROBOTICS；NOTES	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 7 月					
5 日	极度混乱	Max Anarchy	SEGA	动作	日版
2012 年 8 月					
2 日	女神异闻录 4 午夜竞技场	Persona 4 Arena	Atlus	格斗	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
28 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers：Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
2012 年 9 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
4 日	神鬼寓言 旅程	Fable: The Journey	Microsoft	角色扮演	美版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
2012 年 10 月					
4 日	生化危机 6	バイオハザ – ド 6	Capcom	动作射击	日版
19 日	生化奇兵 无限	BioShock: Infinite	Ubisoft	主视角射击	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
2012 年 10 月					
6 日	光环 4	HALO 4	Microsoft	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 9 月	死或生 5	格斗	2012 年秋季	铁拳 TT2	格斗

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 5 月					
15 日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版
22 日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
24 日	G1 大奖赛	G1 グランプリ	元气	体育	日版
24 日	马里奥网球 公开赛	マリオテニス オ – プン	Nintendo	体育	日版
24 日	大家的庙会	みんなの缘日	NBGI	益智	日版
31 日	GUILD01	GUILD01	Level–5	角色扮演	日版
31 日	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境	ドラゴンクエストモンスタ – ズ テリ – のワンダ – ランド 3D	Square Enix	角色扮演	日版
2012 年 6 月					
14 日	GON	ゴン バクバクバクバクアドベンチャ –	NBGI	动作	日版
21 日	和 Hell Kitty 一起世界旅行 去不同的国家吧	ハロ – キテイとせかいりょこう! いろんなくにへおでかけしましょ	Compile Heart	益智	日版
28 日	侦探神宫寺三郎 复仇的轮舞	探偵 神宫寺三郎 复雠の轮舞	Arc System Works	文字冒险	日版
28 日	卡片召唤师	CULDCEPT	Nintendo	桌面棋牌	日版
2012 年 7 月					
5 日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神	Atlus	角色扮演	日版
5 日	逃跑中 从史上最强猎人手中逃脱	逃走中 史上最强のハンタ – たちからにげきれ!	NBGI	动作	日版
5 日	纸箱战机 爆 强化版	ダンボ – ル战机 爆ブ – スト	Level–5	角色扮演	日版
12 日	太鼓之达人 小龙与不可思议的宝珠	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオ – ブ	NBGI	音乐	日版
19 日	魔法工厂 4	ル – ンファクトリ –4	MMV AQL	动作角色扮演	日版
2012 年 8 月					
30 日	恶魔召唤师 灵魂骇客	デビルサマナ – ソウルハッカ – ズ	Atlus	角色扮演	日版
30 日	闪乱神乐 爆裂 红莲之少女	闪乱カグラ Brust —红莲の少女达—	MMV AQL	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年秋	AKB48+Me	模拟育成	2012 年秋	跑起来吧！动物之森	模拟育成
2012 年 8 月	新超级马里奥兄弟 2	平台动作	2012 年内	莱顿教授 VS 逆转裁判	文字冒险
2012 年内	失落的英雄	角色扮演			

More, GO: 73139.blog.163.com

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 5 月			
1 日	狙击精英 V2	Sniper Elite V2	505 Games	动作射击	美版
10 日	星际战鹰	STARHAWK	SCE	动作	日版
15 日	战舰	Battleship	Activision	主视角射击	美版
15 日	权力的游戏	Game of Thrones	Atlus	角色扮演	美版
15 日	马克斯·佩恩 3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
22 日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
22 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
22 日	幽灵行动 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	动作射击	美版
24 日	史坦斯闸门	STEINS；GATE	5pb.	文字冒险	日版
24 日	史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	STEINS；GATE 比翼恋理のだ－りん	5pb.	文字冒险	日版
		2012 年 6 月			
5 日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版
7 日	东京丛林	TOKYO JUNGLE	SCE	动作	日版
14 日	链锯甜心	ロリポップチェ－ンソ－	角川 Games	动作	日版
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
21 日	轻音 放学后演唱会 高清版	けいおん！ 放课后ライブ！！ HD Ver.	SEGA	音乐	日版
26 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	美版
26 日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版
28 日	薄樱鬼 黎明录 依恋草	薄樱鬼 黎明录 名残り草	Idea Factory	文字冒险	日版
28 日	机器人学笔记	ROBOTICS；NOTES	5pb.	文字冒险	日版
28 日	AQUAPAZZA	AQUAPAZZA	Aquaplus	格斗	日版
28 日	.hack// 世界的另一端 混合包	ドットハック セカイの向こうに＋ Versus Hybrid Pack	NBGI	动作	日版
28 日	阿希娅的工作室 黄昏大地的炼金术士	ア－シャのアトリエ～黄昏の大地の炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
		2012 年 7 月			
5 日	极度混乱	Max Anarchy	SEGA	动作	日版
26 日	真·三国无双 联合突袭 2 高清版	真·三国无双 MULTI RAID 2 HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	超时空要塞 可曾记得爱 混合包	超时空要塞マクロス～爱·おぼえていますか～ Hybrid Pack	NBGI	动作射击	日版
		2012 年 8 月			
2 日	女神异闻录 4 午夜竞技场	Persona 4 Arena	Atlus	格斗	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
28 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers：Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
		2012 年 9 月			
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル·ワ－ルド －银翼の觉醒－	NBGI	策略	日版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
		2012 年 10 月			
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
16 日	生化奇兵 无限	BioShock: Infinite	Ubisoft	主视角射击	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 9 月	死或生 5	格斗	2012 年秋	铁拳 TT2	格斗
2012 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演	2012 年内	魔女与百骑兵	动作角色扮演
2012 年内	时间与永远	角色扮演	2012 年内	传颂之物 2	策略角色扮演
2012 年内	最后的守护者	动作			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 5 月			
17 日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版不可能出续作	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポ－タブルが続くわけがない	NBGI	文字冒险	日版
17 日	女神异闻录 Persona 2 罚	ペルソナ 2 罚	Atlus	角色扮演	日版
31 日	神之谜题 羁绊之谜	ファイ·ブレイン ～绊のパズル	Arc System Works	解谜	日版
31 日	娇蛮之吻 3 学期 携带版	つよきす 3 学期 Portable	Revolution	文字冒险	日版
31 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	ブレイブル－コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	格斗	日版
		2012 年 6 月			
21 日	秋叶原之旅 PLUS	AKIBA' S TRIP PLUS	Acquire	动作冒险	日版
21 日	喧哗番长 Bros. 东京决战	喧哗番长 Bros. ト－キョ－バトルロイヤル	Spike	动作冒险	日版
28 日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチ－ズ －白银の翼－	角川 Games	文字冒险	日版
		2012 年 7 月			
5 日	美食的俘虏 美食生存战 2	トリコ グルメサバイバル！ 2	NBGI	动作	日版
19 日	阿加雷斯特战记 Mariage	アガレスト战记 Mariage	Compile Heart	角色扮演	日版
26 日	那由多的轨迹	那由多の轨迹	日本 Falcom	动作角色扮演	日版
		2012 年 8 月			
23 日	化物语 携带版	化物语 ポ－タブル	NBGI	动作	日版
23 日	侦探歌剧 2	探偵オペラ ミルキィホ－ムズ 2	Bushiroad	文字冒险	日版
30 日	未闻花名	あの日见た花の名前を仆达はまだ知らない。	5pb.	文字冒险	日版
		2012 年 9 月			
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル·ワ－ルド －银翼の觉醒－	NBGI	策略	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	Fate/ 新章 CCC	角色扮演	2012 年夏	机动战士高达 AGE	角色扮演
2012 年内	纸箱战机 W	角色扮演			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 5 月			
15 日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版
		2012 年 6 月			
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
23 日	口袋妖怪 黑·白 2	ポケットモンスタ－ブラック / ホワイト 2	Pokemon	角色扮演	日版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版
		2012 年 8 月			
2 日	全假面骑士 骑士世代 2	オ－ル假面ライダ－ライダ－ジェネレ－ション 2	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	神秘房间	文字冒险			

05.10 星际战鹰

PS3 动作射击 ■SCE ■无对应周边 推荐度 B



提到《星际战鹰》，很多玩家可能会想到当年 PS3 上的纯线上对战游戏《战鹰》，而两者确实师出同门，可以说《星际战鹰》就是《战鹰》精神上的续作。本作的舞台是未来的宇宙空间，各种科幻味十足的武器装备和载具绝对能令科幻迷满意。本作的网络对战在前作的基础上得到了一些强化，而战斗场景为了对应宇宙空间的特点而做出了一些改变，比如人物可以借助喷射器来到场景高处、普通跳跃高度很高等等，喜欢线上对战的 PS3 玩家不可错过。

05.15 马克斯·佩恩 3

攻略预定

多机种 动作 ■Rockstar Games ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A



《马克斯·佩恩》终于回来了，还记得那位黑色风衣，伴随子弹时间跃起，用子弹将一个个敌人贯穿的马克斯·佩恩么？没错，他又再次回来了。初见他的光头新造型不少玩家可能会被吓到，当年那个帅哥怎么会颓废到如此地步，当然这一切都是在为剧情服务，相信游戏的剧情一定会更加黑暗、精彩。本作存在多人对战模式，在这个模式中玩家可以组成属于自己的帮派（Crew），玩家将仿佛置身于真正的帮派战斗中，在网战中依然可以使用子弹时间系统，燃点十足。

05.22 龙之信条

攻略预定

多机种 动作 ■Capcom ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A



凶猛的火龙、高傲的狮鹫、能再生的三头蛇，这些在西方奇幻小说中频频出现的怪物将在游戏中登场。游戏不仅融入了 Capcom 旗下大受欢迎的“《怪物猎人》系列”的种种要素，还参考了名作《汪达与巨像》中的攀爬要素，玩家可以跳到怪物身上展开近距离的诛死搏斗，魄力十足。本作最大的亮点在于战胜敌人的方法不止一种，可以智取，也可以依靠自身实力来一场激烈地肉搏战，丰富的支线任务和庞大的冒险空间也让游戏过程更加随心所欲。本作已于 24 日放出试玩版，各位不妨下来亲身尝试一番。

More, GO: 73139.blog.163.com

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

本期有不少新画手投稿给我们，相应的，诸如姓名地址不详、稿件规格混乱等问题就多了起来。这里本刀有必要再强调一下，投稿的Email中，务必写清作者姓名、确保可以收到信件的联系地址以及邮编这三项内容，以便我们发放稿费和样刊，稿件压缩为jpg格式，大小控制在2M以内，希望大伙儿注意！另外，4月评选获奖名单及5月候选作品资料，请参阅第114页“一刀有话说 特别版 Vol.52”。各位拿到杂志时5月评选投票页面应该已在ucg.cn上线（网站首页会提供明显投票页面入口链接），按照惯例，参与网络投票可免费下载候选作品海报级超大图，不要错过哦！



上海·冬小

沉寂了一段时间的实力派画手冬小老师本期携新作再次与大家见面，稿件依然选择了小清新气质的MM为创作对象，而画风则同样还是她最拿手的少女漫画路线，作品洋溢着浓浓的文艺范儿，感觉赏心悦目且耐人寻味。



昆明·翔子

一幅整体素质相当不错的原创插画，无论构图、配色还是细节刻画、氛围营造等等都具有专业水准。墨迹化身为龙的创意很赞，而表现得也有气势。作者虽然是第一次投稿，但显然是真人不露相，今后多投稿啊翔子同学！



珠海·陈志远

游戏主角也可以玩COS，这不，“《热血》系列”的国夫就拿双节棍跑伦敦扮演飞人刘翔去了，而且还把老对手们战得人仰马翻。一向以奇思妙想取胜的陈志远同学，你又赢了！



厦门·王利健

来自《苍翼默示录》的拉格纳·布莱德艾奇。银月下面无表情的拉格纳比起原作显得有些冷酷无情的样子，配上挑衅意味的手势，仿佛下一刻就要全力干掉对手，很有感觉的作品。



杭州·八望龙崎

八望龙崎的稿件大都有种特有的气质——喧哗、热血、洒脱，左图便是这类作品的典型代表。据他说图中这个衣着风格很“JOJO”的家伙是一个可以同时用10把火枪战斗的神奇枪手，放荡不羁，酷劲十足啊！



北京·马睿

马睿同学久违了，不知大家是否还记得他那些将游戏中的男性主角MM化的作品？右图是同样思路的稿件，但又稍有不同，因为衣着的变化似乎有点太大了。不过身着黑色紧身皮衣手拿忍者刀的主角，还能有谁啊？隼龙嘛！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

More, GO: 73139.blog.163.com



尘土上放肆狂奔，用技术与激情碰撞；
灰烟中横冲直撞，以速度与意志飞扬！
烟花怒放，灯光亮堂；引擎怒吼，好戏上场。

尘土飞扬 一决胜负
Dirt Showdown

机种：PS3/X360
类型：竞速
发行：Codemasters
发售日：2012 年 5 月 29 日

More, GO: 73139.blog.163.com

口袋玩家 Vol.54

全彩32开224页+DVD+精美赠品+大抽奖



本辑《口袋玩家》带来《口袋妖怪 黑2·白2》的详细情报。专题企划《战国武将与口袋妖怪那些事》让我们一起来聊武将与口袋妖怪之间的连携关联。《口袋妖怪+信长之野望》二周目详尽研究助各位展开更加波澜壮阔的口袋战国统一战。研究所《口袋妖怪详尽分析》本辑带来电飞鼠、电鲶鱼、雷丘、闪电鸟、电龙、雷电兽这6只精灵，电系精灵电闪雷鸣大作战！光盘收录《口袋妖怪 黑2·白2》预告视频、2012剧场版预告片第二弹以及《宠物小精灵BW》最新动画。附送精美赠品：哈克龙笔袋。

5月12日 全国上市

PSV专辑 Vol.2

大16开224页+90分钟影像DVD光盘



在五·一黄金周到来之前，《游戏机实用技术》与《掌机王SP》众编辑再度携手，为广大玩家全力送上《PSV专辑》Vol.2。本辑我们有美版PSV开箱+AR卡片全面评测，以及搜罗游戏DLC情报的新栏目“DLC天国”。本辑特企会与大家讨论PS2/PSP名作高清化的现在与未来。Vita劲作除刊登近期PSV新作情报外，还收录超实用栏目“PSV奖杯攻略”，为完美主义者提供最实用的奖杯心得，让你的白金之路再无阻碍。每一位专辑读者最为关注的攻略部分，会对《重力异想世界》、《仙境传说 奥德赛》、《忍者龙剑传 Σ 加强版》、《雷曼 起源》、《FIFA足球》、《极限脱出 善人死亡》、《国王、魔王与7公主 新·王样物语》等十一款PSV大作刨根究底。光盘收集大量近期PSV新作宣传影像，带你走进PSV那目不暇接、精彩纷呈的游戏天国。

已上市 各地报刊亭销售中





同行十四载 感恩三百期

UCG300期大抽奖活动即将开始

TGS梦想之旅，2012再度起航！

300期，10万元，300个幸运儿！





特等奖 2名

奖品：TGS2012梦想之旅

中奖者将亲临东京游戏展现场，一圆游戏玩家的终极梦想

一等奖 18名

PS3/PSP/PSV/X360/Wii/3DS

六大当红主机任选一台

全部奖项价值10万元，一共产生300名幸运儿！更多活动详情，请见《游戏机实用技术》299期杂志

本次活动的最终解释权归本刊所有

UCG APP平台/读览天下平台

时尚阅读 无处不在

喜欢看《游戏机实用技术》、《掌机王SP》的童鞋们，在游戏机实用技术APP平台及读览天下网站（ucg.dooland.com）可以随时随地下载/阅读杂志的电子版。

如今用手机随手拍下图示的二维码，可瞬间链接到读览天下畅读电子版，享受快人一步的移动阅读！还有不定期的各种优惠活动等你参加。

在APP STORE中搜索并下载**“UCG平台”**，随时可以在IOS平台上阅读/购买杂志。杂志精彩原版再现，阅读效果华丽流畅，马上体验吧！



掌机王SP Vol.181

全彩32开208页+DVD光盘+《街霸对铁拳》海报

火纹 觉醒 完全攻略 倾力奉上

《火纹》迷们久违的系列新作于4月19日正式发售，本辑即为大家献上速度与完整性并重的完全攻略，包括系统、计算公式、主线外传全关卡剧情攻略和同伴、特技一览，内容详实。此外还收录了3DS横版A·RPG《公主代码》的攻略，NDS/PSP跨平台侦探AVG《名侦探柯南 始于过去的前奏曲》和PSV网络游戏《武士与龙》的特快。本辑专题为《王国之心》的十周年纪念特稿，详细回顾分析游戏的剧情、角色和关键词，系列FANS不可错过。



已上市 各地报刊亭销售中



More GO: 73139.blog.163.com